2xCD

PEŁNA WERSJA GRY

REQUIEM

AVENGING ANGEL

FPP Z PIEKŁA RODEM

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

nr 4/2002

KARTA Z GRY THORGAL GRATIS!

WARRIOR KINGS

DESTROYER COMMAND

PANZER ELITE

RAPORT SPECJALNY

WSZYSTKO O GRACH POLSKICH

POZNAJ SZCZEGÓŁY GRY

WARCRAFT III

cena 16,90 zł
DO CENY DOLICZONO 7% VAT
ISSN 1230-8773
INDEKS Nr 320358

CZEKASZ NA NAPRAWDĘ WIELKIE WYDARZENIE?

HEROES IV
OF MIGHT AND MAGIC®

Tylko w Polsce gra
Heroes™ of Might & Magic® IV
będzie wydana w wyjątkowym, ekskluzywnym zestawie. W jego skład wejdą:

- **Heroes™ of Might & Magic® I**
- **Heroes™ of Might & Magic® II**

w ekskluzywnym pudełku DVD;
obie gry w polskiej wersji językowej!

- **Heroes™ of Might & Magic® IV**

w ekskluzywnym pudełku DVD w polskiej wersji językowej

W sumie 3 fantastyczne gry w rewelacyjnie niskiej cenie 99,90 PLN!

Jesteś znudzony przeciętnymi grami komputerowymi? Od lat czekasz na coś naprawdę genialnego? Twoje marzenia, już wkrótce spełnią się. Przygotuj się na Heroes™ of Might & Magic® IV - kontynuację kultowej gry strategicznej! Zbuduj olbrzymie armie złożone z najstraszniejszych bestii. Zdobywaj nowe zamki i surowce niezbędne do ich rozwoju. Eksploruj najbardziej tajemnicze zakątki niesamowitej krainy Mocy i Magii. Wyrusz na poszukiwania skarbów i artefaktów. Naucz się najbardziej potężnych czarów z pięciu szkół magii. Przenieś się fantastyczny świat magii, niebezpiecznych przygód i przerażających bestii!

Rzuć swojego bohatera do bezpośredniej walki!

Poznaj sekrety sześciu całkowicie nowych typów miast.

Podziwiaj nową, niezwykle szczegółową grafikę!

W SPRZEDAŻY OD 28 MARCA!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

www.cdprojekt.info
TWÓJ PEWNY ŹRÓDŁO INFORMACJI

3DO™ NEW WORLD COMPUTING®

WIĘCEJ INFORMACJI O GRZE:
http://heroes.cdprojekt.com

Gra Polecana Przez:
wp.pl
gry.wp.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
PL
CD PROJEKT

© 2001 The 3DO Company. Wszystkie prawa zastrzeżone. Nazwy 3DO, Heroes, Heroes of Might and Magic, Might and Magic, New World Computing oraz ich loga są zastrzeżonymi znakami handlowymi 3DO Company na terenie USA i innych państw. Wszystkie znaki handlowe należą do ich prawnych właścicieli. New World Computing jest częścią 3DO Company. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt.

JUŻ OD 17 KWIETNIA W SPRZEDAŻY GRA PANZER ELITE EDYCJA SPECJALNA za 29,99!

Extra Gra w Internecie
www.extragra.com
Najświeższe informacje o projekcie Extra Gra. ZAJRZYJ!

Koniecznie zajrzyj
www.cdprojekt.info
Informacje prosto ze źródła

JUŻ W SPRZEDAŻY
pierwszy numer nowej serii **eXtra Gra Wielkie Hity**, a w niej wielki hit: Heroes of Might & Magic® III wraz z dodatkiem Armageddon's Blade. Wielki przebój na 2xCD za jedyne 26.99 w kioskach już w sprzedaży!

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze

2 płyty CD z grą PANZER ELITE EDYCJA SPECJALNA po polsku

Instrukcja odsłaniająca tajniki gry

PATRONAT INTERNETOWY
wp.pl
gry.wp.pl

PATRONAT RADIOWY
radiostacja

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.99 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Nasza najnowsza propozycja to Panzer Elite Edycja Specjalna przyjazny w obsłudze symulator czołgu, w którym możesz wziąć udział w największych bitwach II Wojny Światowej. Ustawiając opcje na początku gry, Panzer Elite może stać się albo prostą strzelanką z czołgiem w roli głównej albo bardzo realistycznym symulatorem działania broni pancernej. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich, oryginalnych gier. Kup kolejny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!

Szukaj w punktach z prasą.

ZAMÓW PANZER ELITE EDYCJĘ SPECJALNĄ z dostawą do domu: tel.: (0-22) 519 69 19, www.wirtualny.com

PRZYJAZNY W OBSŁUDZE SYMULATOR CZOŁGU NA 2 PŁYTACH CD ZA JEDYN[illegible]29,99 ZŁ ! SZUKAJ W PUNKTACH Z PRASĄ !

OD REDAKCJI

Dzisiaj będzie nieco inaczej. Nie zarekomenduję Wam bieżącego numeru ani nie opowiem o załączonej grze. Przypomnę za to o czymś, o czym zawsze warto przypominać – o idei, jaka przyświeca nam podczas tworzenia ŚGK. A robię to dlatego, że w ostatnich miesiącach krąg naszych odbiorców znacząco się powiększył, co widać po wynikach sprzedaży, ale także po listach od „tych nowych" w coraz większej masie zalewających naszą redakcję. Listach, w których spotykamy się z żądaniami (tak, tak) i groźbami (a jakże), zresztą dowodzącymi, że ich autorzy nie bardzo wiedzą, do kogo słowa swoje kierują. A zatem – weteranom ku pamięci, a nowicjuszom ku wyjaśnieniu:

ŚGK, jak sama nazwa wskazuje, jest magazynem o grach komputerowych, a nie czasopismem satyrycznym. Owszem, jak wszyscy, lubimy pożartować i na naszych łamach tu i ówdzie pojawia się jakiś dowcip tudzież ironiczna konstatacja, ale nie będziemy zmieniać naszego stylu i ubawiać gawiedź po pachy na każdej stronie.

Co się z tym łączy, w ŚGK traktujemy gry na poważnie (chodzi oczywiście o szacunek, a nie o śmiertelne zadęcie). Dla nas – i mam nadzieję, że także dla Was – gry komputerowe to nie jakaś tam błazenada, zajęcie dla niedojrzałych podrostków, a już tym bardziej rozrywka dla mas. To nawet nie hobby. To sposób życia. Innego, wielowymiarowego.

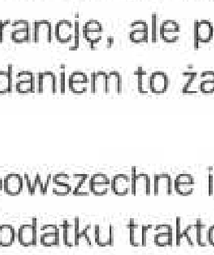
Na poważnie traktujemy także naszych Czytelników i tego samego wymagamy w stosunku do siebie. Dlatego z chęcią przyjmujemy wszelką krytykę, ale konstruktywną. Stawiamy przy tym znak równości pomiędzy Wami i nami, zakładając, iż wszyscy jesteśmy tak samo zakochani w grach komputerowych, zaś ŚGK to miejsce, gdzie toczymy wzajemną dysputę na ulubione tematy.

W ŚGK nie chcemy szokować, tylko informować. Nie chcemy też robić czegoś byle jak, byle być pierwszym. A ponadto, jak wszyscy, jesteśmy omylni, ale jeśli już popełnimy błąd, to nie z niewiedzy czy przez ignorancję, ale przez przeoczenie. I zawsze się do tego przyznajemy (bo naszym zdaniem to żaden wstyd, przyznać się do błędu, jeśli się go już popełniło).

Wreszcie w ŚGK kierujemy się tym, co ciekawe, a nie co powszechne i jeśli ktoś szuka li tylko sensacji czy tzw. modnych tematów (w dodatku traktowanych po wierzchu, bez refleksji i dystansu), to u nas tego nie znajdzie.

Tymi właśnie zasadami kierujemy się podczas tworzenia kolejnych numerów ŚGK – i to niezmiennie już prawie od 10 lat. Oczywiście, ceną za to jest fakt, iż pewnie nigdy nie będziemy największym pismem w Polsce tudzież w Europie czy na świecie, ale też wcale nam na tym nie zależy. Zamiast tego, jako rasowi fascynaci, chcemy gadać o grach bez końca, zachwycać się nowymi hitami, zagrywać po nocach do upadłego i regularnie widywać z tymi, których uważamy za takich samych maniaków, jak my – czyli z naszymi Czytelnikami.

I jeśli kogoś właśnie takie podejście interesuje, jeśli czuje do nas podobieństwo i zgadza się z powyższym – po prostu jest jednym z nas. I to właśnie dla niego ŚGK wydajemy. Ot i cała prawda.



WIELKI KONKURS ROZSTRZYGNIĘTY

SZCZĘŚLIWCEM, KTÓRY WYGRAŁ KOMPUTER MULTIMEDIALNY W KONKURSIE Z NUMERU 2/02, JEST:

MARCIN DUDA Z LEGIONOWA

Listę pozostałych laureatów publikujemy na stronie 128. Wszystkim gratulujemy nagród, zaś tych, którzy tym razem nie wygrali, zapraszamy na kolejną edycję konkursu, która odbędzie się już tego lata.

Nagroda główna:
Intel Celeron 1,2 GHZ, 128 MB RAM, GeForce 2 MX200, HDD 20 GB, FDD 3,5", CD-ROM x52, karta dźwiękowa, klawiatura, myszka, monitor 17" z wbudowanym mikrofonem

SPIS TREŚCI

WIEŚCI

Another War 30
Command & Conquer: Generals 21
Disciples 2 – wywiad 24
Emperor: Rise of the Middle Kingdom 12
GI Combat 16
Gladiators 10
Hitchcock 15
Hitman 2 36
Industry Giant 2 14
Might & Magic 9 18
Mistmare 15
O.R.B. 11
Prisoner of War 16
Ring 2 11
Rise of Nations 19
Star Wars: Jedi Knight2: Jedi Outcast 19
Starmageddon 38
SWAT: Urban Justice 10
Syberia 14
Warcraft 3 26
Warrior Kings – wywiad 25
Warlords Battlecry 2 34
Xpand Rally 11

RECENZJE

4x4 Evo 2 68
Ballistics 68
Capitalism 2 46
Car Tycoon 52
Cossacks: The Art of War 50
Destroyer Command 63
Global Operations 48
Golem 64
Hostile Waters 42
MegaRace 3 69
Panzer Elite – Special Edition 60
Persian Wars 62
Road Wage 54
Software Tycoon 53
Solaris 104 66
Star Wars: Starfighter 58
Śnieżny rajd 2002 67
Warrior Kings 56

WZNOWIENIA

Airport Inc. 70
Aliens vs Predator 71
Faraon 71
Shogun: Total War – Warlord Edition 70
Tachyon: The Fringe 70
Granie tanie niesłychanie:
Atlantis 2 71
Olimpijskie zmagania 2002 71
Zaginiona tarcza wikinga 71

ARENA ONLINE

Clanbase 76
Najważniejsze jest zgranie z drużyną 78
Nowinki 72
Utram bibis: aquam an undam? 74
W kierunku profesjonalnego grania 77

ROZWIĄZANIA

Aquanox 84
Disciples 2 88
Harry Potter i Kamień Filozoficzny 90
Myth 3 – Era wilka 80
The Sims – Randka 92

NA SKRÓTY

Przekręty 94
Triki 94

HITOTEKA

Listy przebojów 100

RAPORT SPECJALNY

Arytmia serca Europy 96

FORUM

Donosy 105
Hyde Park 102
Listy 103
Między nami, graczami 105
Świat według ManJAka 104
W internecie 102

KLUBY

Frakcja 3D 106
Gry bez prądu 112
Kantyna 108
Taverna 110

POGRANICZA

Film 115
Książki 114
Muzyka 114

SYSTEM

Canon S 300 124
Canon S 800 124
Faxmodem MiNt Squall 119
Multimedialna Encyklopedia Powszechna – edycja 2002 123
Nowinki z rynku 116
Tajemnice Windows XP 120
Tell Me More: Francuski 122

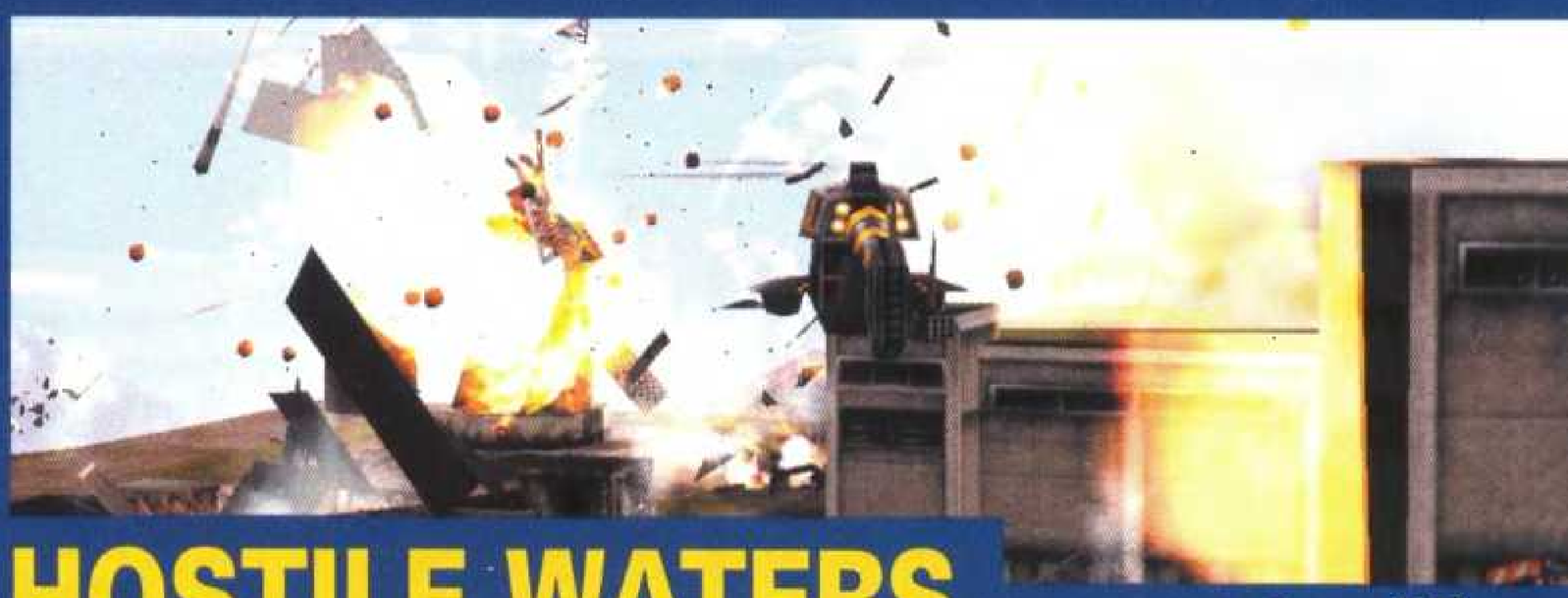
ROZ(G)RYWKA

Ale heca 127
Grao Story 126

WARCRAFT 3

str. 26

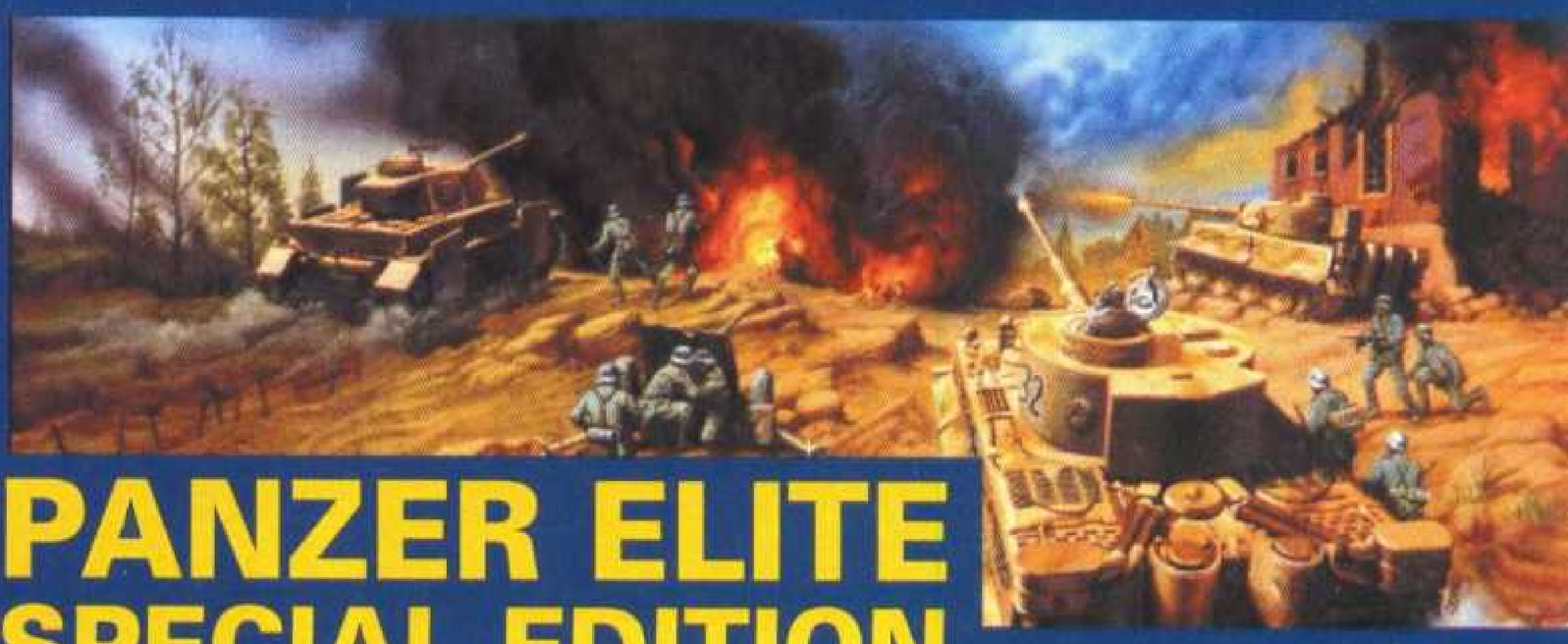
Warcraft 3: Reign of Chaos – wersja beta Warcrafta 3, najnowszego dziecka firmy Blizzard, w końcu trafiła w nasze ręce. Patrzeliśmy, graliśmy, ocenialiśmy i już teraz możemy powiedzieć, iż szykuje się wielki hit. Jak zwykle zresztą, gdy do pracy bierze się Blizzard.



HOSTILE WATERS

str. 42

Gra, o której było głośno od dawna. Unikalna mieszanka strategii czasu rzeczywistego i symulatora, przeniesie Cię na futurystyczne pola bitew, podczas których stawisz czoła najazdowi agresywnych Obcych. Pora znów uratować Ziemię!



PANZER ELITE SPECIAL EDITION

str. 60

Rewelacyjna symulacja walk czołgów z drugiej wojny światowej wreszcie trafia na polski rynek, uzupełniona o nowy sprzęt i kampanie. Po części symulacja, po części zaś gra taktyczna, Panzer Elite dowodzi, ze prawdziwe hity nigdy nie rdzewieją.

RAPORT SPECJALNY: ARYTMIA SERCA EUROPY

str. 96

Skąd się biorą polskie gry i dlaczego są one z reguły o wiele gorsze od tych produkowanych za granicami naszego kraju – odpowiedzi na te pytania poszukujemy w najnowszym Raporcie Specjalnym. Ponadto, piszemy o wzlotach i upadkach polskich twórców gier.

CD ŚGK

Dema:

- Capitalism 2
- Die Hard: Nakatomi Plaza
- Incoming Forces
- NASCAR Racing 2002 Season
- Rails Across America
- Shadow of Zorro
- Zoo Tycoon

Dodatki/Mody:

- Quake 3 Arena: One Man Army – „drobna" modyfikacja trybu deathmatch. Totalny atak wszystkich na jednego „wybrańca".
- Quake 3 Arena: Rally – Dodatek zamieniający Quake 3 w wyścigi samochodowe.
- Quake 3 Arena: Reaction – przeniesienie dodatku Action Quake znanego z Quake 2 do Q3 Arena.
- Unreal Tournament: Dark Magic – mutator dodający możliwość używania czarów w trybie single jak i w grach drużynowych.
- Unreal Tournament: One Man Army – One Man Army w wersji dla UT.
- Unreal Tournament: Marathon/Rampancy – wiele ciekawych broni – strzelba „Akimbo", wyrzutnia rakiet, pistolet, rozpylacz napalmu, strzelba atomowa, strzelba „bitewna" z dołączonym wyrzutnikiem granatów, karabin maszynowy.

Trailery:

- Another War
- Chrome

Tapety:

- Chrome

Gry shareware:

- 3D Spins! – zręcznościówka, w której kierując małym bączkiem musisz dostarczyć karty -klucze do odpowiednich sektorów.
- Penguin Puzzle – gra logiczna polegająca na układaniu koło siebie lodowych klocków o tym samym kolorze.

Fabularny Dodatek Specjalny:

- Ściema – scenariusz nowej przygody, czy też raczej krótki poradnik jak taki scenariusz skonstruować nie mając zbyt dużo czasu...

Patche:

- Europa Universalis 2 PL
- Gorasul: Dziedzictwo Smoka
- Monopoly Tycoon
- Shadow Force
- Skoki Narciarskie 2002
- Theocracy PL

Materiały od czytelników ŚGK:

- Netwars offline – wersja offline strony poświęconej graniu sieciowemu w Starcraft.
- ::nostalgia – pierwszy numer magazynu „::nostalgia" poświęconego klasyce gier komputerowych.
- Ready #14 – czternasty numer elektronicznego magazynu Ready o tematyce ogólnej.

Użytki:

- Desktop Architect
- DirectX8.0 pol
- WinZIP 8.0
- Triki do kilkuset gier na PC.

CAPITALISM 2

Minimalne wymagania: Pentium 2 233, 32 MB RAM, DirectX 8.0a, Windows 98

W – mapa świata
O – opcje
S – zapisanie stanu gry
L – wczytanie stanu gry
B – raporty finansowe
N – wiadomości
M – mapka
<, >, ? – powiększenie widoku

SHADOW OF ZORRO

Minimalne wymagania: Pentium 2 400, 64 MB RAM, akcelerator 3D, DirectX 8.0a, Windows 95

Przed uruchomieniem gry w opcji „Game controller configuration" wybierz kontroler „Zorro_Keyboard_Easy.cfg".

↑ – bieg
↓ – chód
→ – w prawo
← – w lewo
CONTROL – skok, akcja
SHIFT – skradanie się, przykucnięcie
0 – wyciągnięcie broni
ENTER – kieszeń
P lub ESC – pauza
lewy przycisk myszy – strzał
prawy przycisk myszy – przełączenie na widok z perspektywy gracza
środkowy przycisk myszy lub END – wycentrowanie kamery
mysz – poruszanie kamerą

INCOMING FORCES

Minimalne wymagania: Pentium 2 300, 32 MB RAM, akcelerator 3D, DirectX 8.0a,

- T – statek transportowy
- Y – ostatnia komenda
- R – komenda dla skrzydłowego
- G – następny punkt docelowy
- F – poprzedni punkt docelowy
- 1 .. 6 – zmiana kamery

Sterowanie statkami powietrznymi:

- W – przyspieszenie
- S – zwalnianie
- A – przechył w lewo
- D – przechył w prawo
- E – wznoszenie
- Q – opadanie
- Z – obrót w lewo
- X – obrót w prawo

lewy przycisk myszki – strzał
prawy przycisk myszki – strzał drugim typem broni

Sterowanie pojazdami naziemnymi:

- W – przyspieszenie
- S – hamulec
- A – skręt w lewo
- D – skręt w prawo

lewy przycisk myszki – strzał
prawy przycisk myszki – strzał drugim typem broni

ZOO TYCOON

Minimalne wymagania: Pentium 233, 64 MB RAM, DirectX 8.0,

- ↑, ↓, ←, → – przesuwanie mapy
- F1 – pomoc
- space – pauza

NASCAR RACING 2002 SEASON

Minimalne wymagania: Pentium 3 350, 128 MB RAM, akcelerator 3D, DirectX 8.0a, Windows 98

Uwaga! Skręt w lewo i w prawo należy zdefiniować samemu przed rozpoczęciem wyścigu – najlepiej na klawiaturze numerycznej.

- 0 – przyspieszenie
- 1 – hamulec
- + – wyższy bieg
- - – niższy bieg
- Z – obrót w lewo
- X – obrót w prawo

DIE HARD: NAKATOMI PLAZA

Minimalne wymagania: Pentium 2 400, 64 MB RAM, akcelerator 3D, DirectX 8.0a, Windows 98

- W – naprzód
- S – wstecz
- ← – obrót w lewo
- → – obrót w prawo
- A – krok w lewo
- D – krok w prawo
- lewy CONTROL – przykucnięcie
- F – użycie przedmiotu, otworzenie drzwi
- O – cele misji
- Q – przechył w lewo
- E – przechył w prawo
- L – zapalniczka
- X – radio
- H – schowanie broni
- R – przeładowanie broni
- space – skok
- lewy SHIFT – bieg

RAILS ACROSS AMERICA

Minimalne wymagania: Pentium 300, 32 MB RAM, DirectX 8.0a,

- F1 – opis scenariusza
- F2 – menu polityki
- F3 – lista tras
- F4 – lista miast
- F5 – pożyczki
- F6 – raport bieżący
- F7 – raport okresowy
- F8 – dywidendy
- Z – przybliżenie mapy
- X – oddalenie mapy
- ENTER – szczegółowe informacje o zaznaczonym mieście

PEŁNA WERSJA GRY

REQUIEM

Requiem to znakomita gra FPP firmy **3DO**, w której wcielasz się w postać anioła śmierci o imieniu Malachi. Zjawia się on na Ziemi, aby w imieniu Boga ukarać ukrywające się wśród ludzi zbuntowane anioły, nazywane Upadłymi. Ci źli, sadystyczni i mroczni przedstawiciele niebiańskich zastępów postanowili z własnej inicjatywy doprowadzić do unicestwienia ludzkości. Twierdzili, że człowiek to najbardziej nieudany eksperyment w dorobku Boga i z tego też względu zbuntowali się, udali na Ziemię i rozpoczęli przygotowania do biblijnego Armageddonu.

Zdaniem Boga jednakże człowiek zasługuje na danie mu kolejnej szansy. Jakkolwiek by nie był przesiąknięty Złem i zdemoralizowany, zawsze jest iskierka nadziei, że nawróci się i wejdzie na ścieżkę Dobra. Dlatego też stwórca wysyła na Ziemię swego najlepszego anioła, aby odnalazł i zlikwidował wszystkich Upadłych, zanim zdołają oni wcielić w życie swój straszliwy plan.

INSTALACJA GRY

1. Włóż płytę z grą **Requiem** do napędu CD-ROM. Jeżeli program instalacyjny nie uruchomił się automatycznie przejdź na płytę z grą i odszukaj plik setup.exe, a następnie kliknij na nim.
2. Na początku program instalacyjny dokona sprawdzenia Twojego systemu. Jeżeli masz zainstalowany DirectX wyższy niż 6.0, program nie rozpozna go. Nie przejmuj się jednak tym i jeżeli nie jest to konieczne, nie instaluj DirectX umieszczonego na płycie z grą.
3. Postępuj zgodnie z zaleceniami programu instalacyjnego. Określ typ instalacji (typical – przeznaczony dla każdego użytkownika, instalujący najważniejsze elementy gry; compact – wybierany, gdy masz na dysku mało miejsca; custom – pozwala na własne określenie składników instalacji), a następnie katalog docelowy.
4. Pod koniec procesu instalacji zostaniesz zapytany o zgodę na upgrade gry i ściągniecie patchy ze strony internetowej. Wspomniane patche, konieczne do grania w **Requiem**, zamieściliśmy na płycie z grą w katalogu PATCH. Znajdują się tam cztery pliki. Pierwszy, o nazwie req_1_2.exe, jest wymagany aby zainstalować jeden z trzech kolejnych patchy, które umożliwiają współpracę gry z kartą graficzną: rq3DFX13.exe – pozwalający na obsługiwanie kart 3DFX; rqD3D13.exe – dla osób korzystających z DirectX; rqSFW13.exe – dla osób nie korzystających z akceleracji 3D. Aby zainstalować patche kliknij po prostu na nich. Otworzy się wówczas menu instalacji, w którym będziesz musiał wskazać katalog na dysku twardym, w którym znajduje się zainstalowana gra **Requiem**.
5. Po zainstalowaniu wszystkich patchy musisz jeszcze wybrać z paska Start opcję Configure Requiem. Określisz w niej, w zależności od preferencji: 3DFX, Direct 3D czy też Software. Teraz możesz już rozpocząć grę.

Uwaga! Na płycie z grą w katalogu Manual znajduje się pełna anglojęzyczna wersja instrukcji do gry **Requiem**.

WYMAGANIA

minimalne: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM x4, SVGA 4 MB
zalecane: Pentium 300 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 3D

Programy zawarte na płytce zostały przetestowane na największej możliwej ilości konfiguracji sprzętowych, a także pod kątem ewentualnej obecności wirusów. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za nieprawidłowe działanie programów lub szkody spowodowane ich używaniem.

KLAWISZOLOGIA

Ruch

- E – naprzód
- D – wstecz
- S – w lewo
- F – w prawo

Mysz – obrót
Mysz – spojrzenie w górę/w dół
space – skok
C – kucnięcie
Lewy SHIFT – modyfikator ruchu
LPM (lewy przycisk myszy) – strzał
PPM (prawy przycisk myszy) – użycie czaru
TAB – rozmowa
V – użycie czaru obronnego
Z – użycie czaru manewrowego
X – użycie pozostałych czarów

Wybór

- A – menu wyboru broni/czaru
- W – następna broń
- Q – poprzednia broń
- T – następny czar ofensywny
- R – poprzedni czar ofensywny
- – następny czar defensywny
- – poprzedni czar defensywny
- – następny czar manewrowy
- – poprzedni czar manewrowy
- – następny pozostały czar
- – poprzedni pozostały czar
- [– następny element inwentarza
-] – poprzedni element inwentarza
- 1 – 7 – wybór broni
- G lub O – wybór Dłoni

Różne

- F1 – przegląd celów misji
- – przerwa
- – rozmowa w grze wieloosobowej

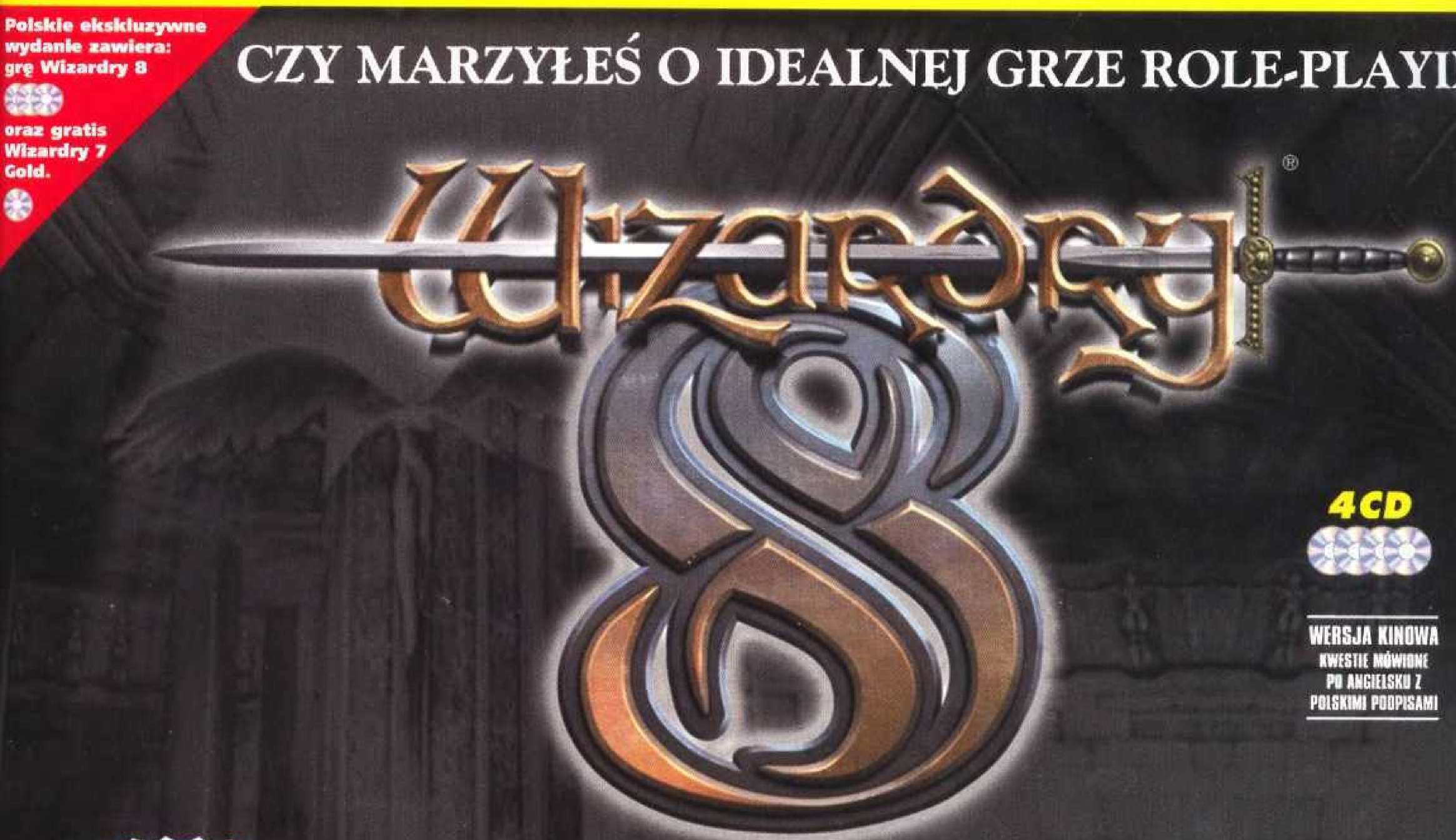
NUM + – zwiększenie rozmiaru ekranu
NUM - – zmniejszenie rozmiaru ekranu

- F5 – szybki zapis
- F6 – szybki odczyt
- F10 – Zapis obrazu ekranu

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Polskie ekskluzywne wydanie zawiera:
grę Wizardry 8
oraz gratis Wizardry 7 Gold.

CZY MARZYŁEŚ O IDEALNEJ GRZE ROLE-PLAYING?



4CD

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU Z POLSKIMI PODPISAMI

Koniecznie zajrzyj
www.cdprojekt.info
informacje prosto ze źródła

Wizardy Gold © 1996 1259190 Ontario Inc. Wizardry 8 © 2002 Sirtech Canada Limited.
Wszystkie prawa zastrzeżone. Wizardry jest zastrzeżonym znakiem handlowym należącym do 1259190 Ontario Inc.

SIRTECH

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

Polskie ekskluzywne wydanie zawiera:
- grę Warrior Kings
- kartę pomocy gracza
- kubek.

WARRIOR KINGS

MASZ JUŻ DOŚĆ DYPLOMACJI?

© - 2001 Microids. Wszystkie prawa zastrzeżone
- 2001 Blackcactus „Author and Game Designer"

Buduj ogromne fortece, gromadź bogactwo, pozyskuj sojuszników i ruszaj do boju!

Wystawiaj największe armie w historii gier na PC i przekonaj się z jaką łatwością można nimi dowodzić.

Wykorzystuj pogodę, kształt terenu oraz odpowiednie formacje bojowe swych wojsk, aby pokonać nieprzyjaciół.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

MICROIDS

PL

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

PATRONAT INTERNETOWY
wp.pl
gry.wp.pl

Z ostatniej chwili...

DISNEY ROBI FILM

Engine Lithtech, który napędzał takie hity jak No One Lives Forever, Aliens vs Predator 2, czy Blood 2, doczekał się następcy. Opatrzony kodową nazwą Jupiter zostanie on użyty do produkcji drugiej części No One Lives Forever, zaś jego wersja wzbogacona o dodatkowe efekty wizualne posłuży Disneyowi do nakręcenia drugiej części kultowego filmu sf „Tron".

PROCES STULECIA

Firma Mythic Entertainment zablokowała konta pracowników firmy Blacksnow, ponieważ ci zajmowali się kupowaniem i sprzedawaniem przedmiotów w online'owej grze Mythic Entertainment, zatytułowanej Dark Age of Camelot. Podobne kroki poczyniła firma Funcom, producent i wydawca gry Anarchy Online. Podała ona, iż proceder jakim zajmowali się pracownicy Blacksnow mógł zniszczyć ekonomię świata, w którym rozgrywa się Anarchy Online, a co za tym idzie całą grę. W odpowiedzi na te kroki Blacksnow wytoczył proces firmie Mythic i zagroził podobnym Funcomowi. W naszej opinii historia ta nadaje się już do nakręcenia mocnego thrillera.

NOWY RAINBOW SIX

Tom Clancy szykuje dla miłośników serii Rainbow Six kolejne cudo. Rainbow Six: Raven Shield korzystać ma z nowego engine'u Unreala, oferować 15 misji obejmujących takie zadania jak walka z gangami ulicznymi w Londynie i poszukiwania skradzionej broni biologicznej. Data premiery gry została wstępnie ustalona na jesień tego roku.

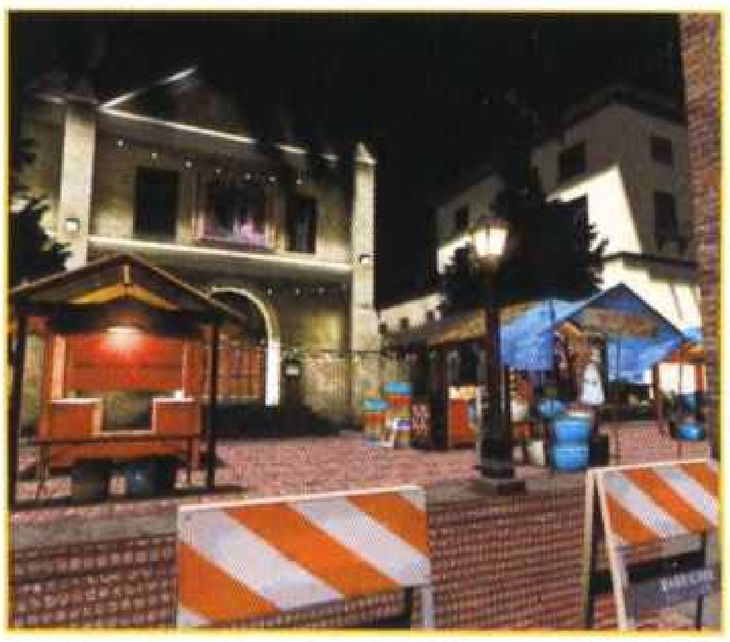
ROMANTYCZNI INACZEJ

Jak się dowiedzieliśmy, pierwsza część gry „Randez Vous z Nieznajomą" to tylko początek dłuższego cyklu. Druga część gry już się zbliża, a w niej: kolejne trzy piękności, więcej dowcipnych dialogów i erotyki. Wydawcą programu jest firma Manta.

SWAT: URBAN JUSTICE

SYMULACYJNA — *premiera: jesień 2002*

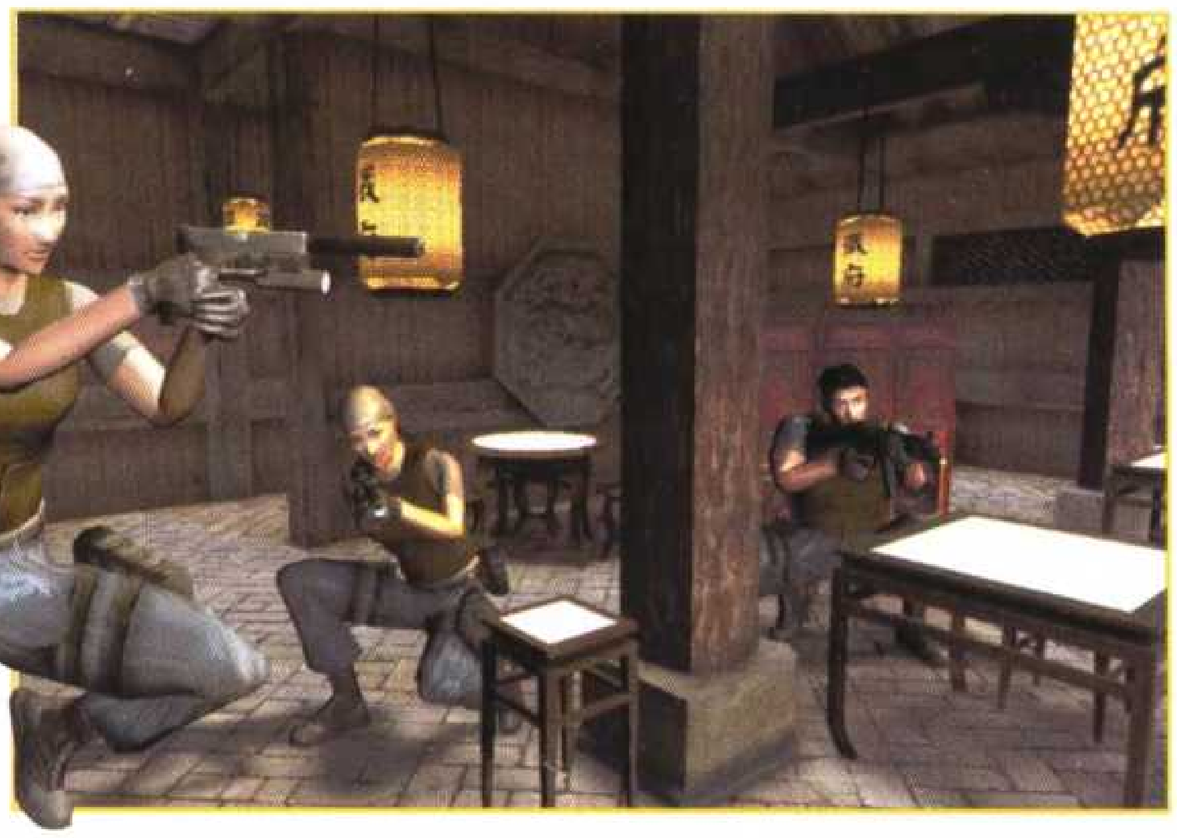
Mówiąc o grach FPP ma się z reguły na myśli ***Quake'a 3***, ***Unreal Tournament*** lub ***Half-Life'a***, z rzadka dorzucając jeszcze do tej listy ***Aliens vs Predator***. Mało kto pamięta, iż jedną z najbardziej realistycznych gier tego gatunku był ***SWAT 3D*** firmy **Sierra**, który choć zebrał doskonałe opinie w prasie branżowej nie zdołał przyciągnąć uwagi tak szerokiego grona odbiorów, jak wymienione wcześniej gry. Być może stało się tak dlatego, iż w porównaniu z nimi była to bardziej symulacja – wymagająca zarówno refleksu, jak i myślenia – niż zwykła gra zręcznościowa. Firma **Sierra** wyciągnęła z tego wnioski ogłaszając, iż kolejna część serii, zatytułowana **SWAT: Urban Justice**, zachowując realizm poprzednika ma być równocześnie o wiele bardziej przystępna dla przeciętnego gracza.



Akcja **Urban Justice** toczyć ma się niedługo po wydarzeniach przedstawionych w „trójce". Jest rok 2006 i Los Angeles szykuje się do obchodów 225 rocznicy założenia miasta. Niestety przygotowania do tych uroczystości zakłócane są przez wojnę gangów, spośród których trzy: Loco Raiders, Krazy Boyz i Compton 187 wydają się najbardziej agresywne. Do rozwiązania tego problemu skierowana zostaje jednostka Special Weapons and Tactics.

SWAT: Urban Justice napędzany będzie zupełnie nowym enginem o nazwie Takedown, którego możliwości – poza tworzeniem niezwykle realistycznie wyglądających lokacji – skupiać się mają w dużej mierze na doskonałej symulacji postaci. Zarówno ich zachowanie, jak i animacja stać mają na najwyższym poziomie. Mimika twarzy, strefy trafienia (łącznie ma ich być aż 29), błyskawiczne reakcje postaci na dziejące się wokół nich wydarzenia, w końcu możliwość łatwego tworzenia modów połączona z możliwością wejścia w akcję za naciśnięciem jednego klawisza – to atrakcje, które powinny zachęcić do gry nie tylko miłośników poprzednich części gry.

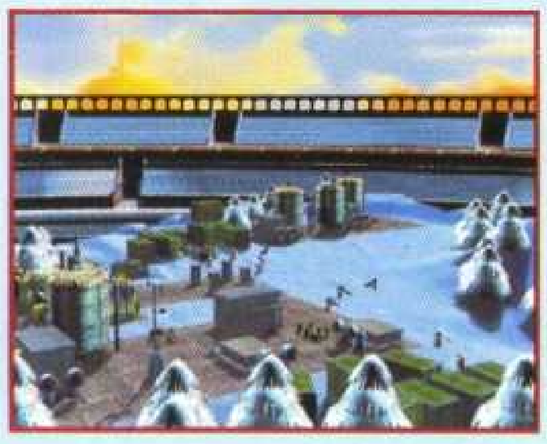
SWAT: Urban Justice ma się ukazać jeszcze w tym roku, zaś jego dystrybutorem w Polsce będzie najprawdopodobniej firma **Play It**. ❐



THE GLADIATORS

STRATEGICZNA — *premiera: 2002*

Gladiators to strategia czasu rzeczywistego firmy **Tribes**, oferująca warty rozważenia model wyborów powszechnych. Zamiast toczyć wojnę o schedę po zmarłym cesarzu pretendenci do tronu zgodzili się wziąć udział w walce na śmierć i życie... ale na arenie. Będziesz mógł wybrać jedną z trzech stron konfliktu, zbierać artefakty i zaklęcia, a co ważniejsze Twoje oddziały mogą zbierać punkty doświadczenia, co dodać ma grze posmak RPG. **Gladiators** oferować ma ponad 20 misji, rozbudowane tło fabularne, oraz doskonałą grafikę 3D generowaną przez engine mogący między innymi wyświetlić jednocześnie do 4 milionów wielokątów oraz tworzyć dynamicznie kontrolowane cienie, źródła światła i efekty takie jak deszcz, śnieg, czy mgła.



Gladiatorzy wydani zostaną w polskiej wersji językowej, zaś dystrybucją programu zajmie się firma **Manta**. ❐

XPAND RALLY

ZRĘCZNOŚCIOWA *premiera: 2002*

Jak się okazuje firma **Techland** pracuje nie tylko nad swoją strzelaniną taktyczną ***Chrome***, ale także nad rajdami samochodowymi o tytule **Xpand Rally**. Autorzy zapowiadają, że ich dzieło będzie superrealistyczne zarówno pod względem zachowania się pojazdów w terenie, jak również graficznym. **Xpand Rally** będzie zawierać 36 zróżnicowanych tras, po których będzie można jeździć w zmiennych warunkach pogodowych (przygotuj się na deszcze, zamiecie, śnieg, itp.). Zaletą gry ma być również możliwość ulepszania swoich samochodów za pieniądze zarobione na wyścigach w trybie kariery. Liczba opcji tuningu ma być ponoć oszałamiająca. **Xpand Rally** pozwoli graczom poprowadzić ponad dwadzieścia rodzajów wozów, choć nie wiadomo tymczasem nic konkretnego o markach poszczególnych pojazdów. Póki co pewne jest jedynie, iż gra pojawi się w sprzedaży jeszcze przed końcem bieżącego roku, jej polskim dystrybutorem zaś będzie oczywiście firma **Techland**. ❐

RING 2

PRZYGODOWA *premiera: lipiec 2002*

Ring 2 to kontynuacja solidnej przygodówki sprzed kilku lat. Tak jak poprzednio, historia rozgrywa się w środowisku nordyckich legend i baśni (fabuła bazuje głównie na historii o „Pierścieniu Nibelungów"). Twórcy **Ring 2** chwalą się tym, że grafika do ich najnowszego dzieła została wykreowana programem Maya 3D, którego użyto między innymi przy produkcji takich filmów jak „Final Fantasy", czy „Shrek". Jak zabieg taki sprawdził się w grze? Na razie trudno powiedzieć, ale pierwsze screeny wyglądają całkiem obiecująco. Na pewno wiadomo, że **Ring 2** będzie zawierał ponad 25 scenerii, około 30 minut przerywników filmowych i 24 różne postaci. Wśród tych ostatnich, poza ludźmi znajdą się również, jak na skandynawskie legendy przystało, bogowie, ogry oraz smoki. Na razie to niestety wszystkie informacje jaki udostępnia producent gry, firma **Arxel Tribe**, na wersję ostateczną przyjdzie nam zaś poczekać do wakacji. Dystrybucją **Ring 2** w Polsce zajmie się firma **Manta**. ❐

O.R.B.

STRATEGICZNA *premiera: maj 2002*

O.R.B. to druga po ***Starmageddonie*** gra, która będzie bić się w najbliższej przyszłości o miano następcy ***Homeworlda***. Podobnie jak ów słynny przebój, **O.R.B.** korzystać będzie z trójwymiarowej grafiki i dającej się obracać we wszystkich kierunkach kamery, ale posiadać ma także pewne ułatwienia w sterowaniu – na przykład możliwość przejścia do dwuwymiarowego pola bitwy ułatwiającego dowodzenie.

Fabuła gry obrazować ma konflikt pomiędzy dwoma rasami. Dla każdej z nich dostępna będzie jedna kampania podzielona na szereg misji. W grze pojawi się w sumie około 50 różnych jednostek, zaś każda z ras dysponować ma odmiennymi technologiami. Wiadomo, iż statki będą mogły się maskować stając się prawie niewidzialnymi, przewidziano też możliwość wykonywania skoków w nadprzestrzeni błyskawicznie przenoszących pojazdy w inny rejon mapy. ❐

BLIZZARD REKORDZISTĄ

Firma Blizzard poinformowała o wielkości sprzedaży wyprodukowanych przez nią gier. Ilości te są naprawdę imponujące. Na całym świecie fani programów tej firmy zakupili ponad 11 milionów egzemplarzy obu części Diablo, Starcraft i Brood War — zostały sprzedane w ponad 6 milionach sztuk, a gry z serii Warcraft to ponad 5 milionów. Do tego szacownego grona może już wkrótce dołączyć Warcraft 3: Reign of Chaos, który wszedł już w fazę beta testów i ma się ukazać już w czerwcu. Co ciekawe, Blizzard już zapowiedział, iż program ukaże się na całym świecie w tym samym czasie! Firma CD Projekt poinformowała z kolei, iż Warcraft 3 będzie kosztował 129,90 zł, a nie jak poprzednie nowości Blizzarda 159,90 zł. W pudełku znajdzie się też płyta ze ścieżką dźwiękową z gry w formacie Audio CD.

NOWE GRY TECHLANDU

Już w najbliższym czasie ukarzą się trzy nowe gry firmy **Techland**. Pierwsza to **Indiana Jack**, stylizowana na kreskówkę gra zręcznościowa, której głównym bohater jest sympatyczna małpka Jack. Będzie ona musiała wykazać się sporą *odwagą, albowiem przypadnie jej* w udziale rola jedynej nadziei świata. Nad Ziemią zapanowała okrutna Zła Siła, przemieniająca ludzi w okropne monstra i jeśli Jack nic temu nie zaradzi, to naszą rasę czeka zagłada. Na swej drodze Jack napotka wielu wrogów, będzie też musiał zebrać kilka magicznych artefaktów. Gra zawierać ma ponad *10 poziomów*, a podana będzie w trójwymiarowej grafice zachwycającej iście bajkową atmosferą.

Kolejna gra to **Tony Tough** – gra przygodowa z grafiką w stylu kreskówek z Królikiem Bugsem. Jej bohaterem jest detektyw Tony Tough musi złapać złoczyńcę kradnącego dzieciom cukierki. Prowadzenie tej ciężkiej sprawy zmusi Cię do zbadania 16 lokacji zamieszkałych przez ponad 30 różnych postaci.

Trzecią grą **Techlandu** jest **Pet Soccer**, gra o rozgrywanych przez zwierzęta zawodach w piłce nożnej. Bierze w nich udział 12 zespołów, z których żaden nie będzie stosować zasad fair play.

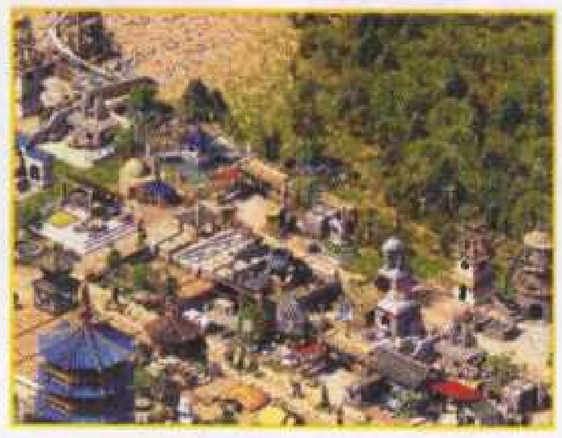
Wszystkie trzy gry zostaną wydane w polskiej wersji językowej. ❐

EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM

STRATEGICZNA *premiera: jesień 2002*

Firma **Breakaway Games**, która dopiero co ukończyła dodatek do ***Tropico***, ma już nowe zajęcie. Wspólnie z **Impressions Games** pracuje nad kolejną grą z cyklu „budowniczych miast", której akcja nie będzie tym razem osadzona w basenie morza Śródziemnego, lecz w odległych Chinach. To oznacza zupełnie nowe rodzaje budynków i miast, konieczność poznania czterech chińskich systemów religijnych: konfucjonizmu, taoizmu, buddyzmu i wierzeń pierwotnych, oraz możliwość tworzenia pomników cywilizacji na skalę Wielkiego Muru lub Wielkiego Kanału.

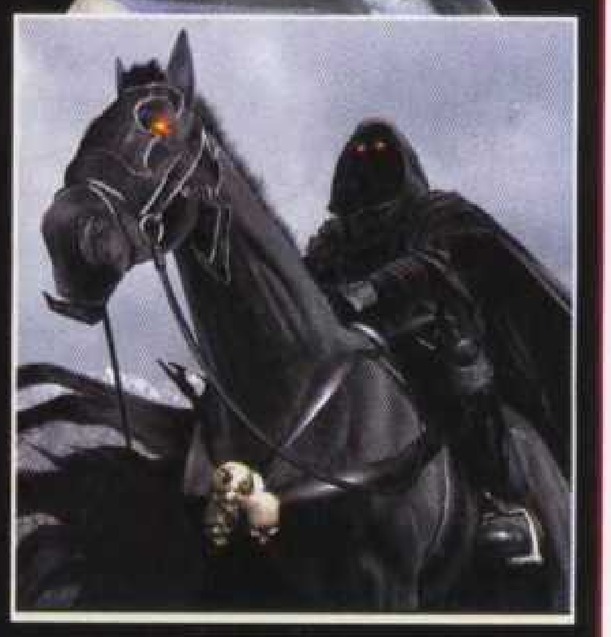
Akcja gry rozgrywać będzie się na przestrzeni aż 3000 lat, poczynając od roku 2100 p.n.e. do mniej więcej 1200 n.e., kiedy to Chiny zostały podbite przez Czyngis-chana. Cały ten olbrzymi szmat czasu podzielony został na około 50 misji tworzących siedem wielkich kampanii. Każda z nich przydzielona jest jednej z wielkich chińskich dynastii. Ponieważ historia Egiptu usiana jest wojnami, w grze pojawią się liczne nowe rodzaje wojsk – katapulty, tarany, kawalerię oraz szpiegów dostarczających informacji na temat miast rywali.



Emperor: Rise of the Middle Kingdom ukaże się w polskiej wersji językowej, a dystrybutorem gry będzie firma **Play It**. ❐

TOLKIEN NIE DLA NAS

Dziwne, ale żadna z wielkich firm wydawniczych nie zdołała przygotować na premierę filmowego „Władcy Pierścieni" gry tematycznie związanej z tym wydarzeniem. Co więcej, choć w produkcji znajdują się w chwili obecnej aż cztery programy przedstawiające w ten czy inny sposób Śródziemie, to jednak żadna z nich nie jest przeznaczona na PC. Electronic Arts szykuje dla Playstation 2 grę zatytułowaną The Two Towers, Sierra przygotowuje na X-Boxa The Fellowship of the Ring, dla Gameboy Advanced grę pod nazwą Lord of the Rings, oraz Hobbita dla posiadaczy konsoli GameCube; nawet na telefony komórkowe ma powstać coś na kształt gry; tylko nic na peceta. Nazwać to skandalem to chyba mało powiedziane. Tym bardziej, że jeszcze przed trzema laty wydawało się, iż będzie tak cudownie. Sierra pracowała aż nad dwiema „tolkienowskimi" grami: strategią zatytułowaną Orcs: Revenge of the Ancient oraz Middlearth – online'owym rolplejem. Obydwa projekty zostały skasowane, co doprowadziło nawet do sporu sądowego z firmą Tolkien Enterprises, mającą prawa do książek Tolkiena. Na dzień dzisiejszy nie wiadomo zatem nic o tym, by „Władca Pierścieni" miał trafić w nasze ręce w postaci gry, co swoją drogą jest wystarczającym powodem, by szefowie tych firm, które mają prawa do ich produkcji wybrali się z pielgrzymką pokutną do Mordoru. ❐



WYDANIE SPECJALNE

TYLKO! 9,90 zł

PEŁNA WERSJA GRY FPS

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

1/02

WYDANIE SPECJALNE

REDNECK RAMPAGE

GRA TWÓRCÓW KINGPINA

SKANDAL W GRACH KOMPUTEROWYCH

BRUTALNOŚĆ NA EKRANIE

WIRTUALNA GOLIZNA

CENZURA GIER I INTERNETU

WYWIAD Z LULĄ

NAJBARDZIEJ SEKSOWNA BOHATERKĄ GIER EROTYCZ

cena 9,90 zł
DO CENY DOLICZONO 7% VAT

ISSN 1230-8773
20
9 771230 877007
INDEKS Nr 320358

JUŻ W SPRZEDAŻY

Z ostatniej chwili...

JEŚLI LATAĆ TO TYLKO Z MSFS

Na bazie Flight Simulatora powstają obecnie aż trzy gry. Sabre vs. Mig przedstawia wczesne samoloty odrzutowe z początku lat 50 walczące w konflikcie koreańskim. Harrier Jump Jet 2002 będzie kompatybilny z MSFS 2002, a przedstawiać ma różne samoloty pionowego startu. W końcu Greatest Airliners: 737-400 Special Edition ma być dodatkiem do MSFL 2000/2002 i jak sama nazwa wskazuje oferować możliwość pilotażu wielkich samolotów pasażerskich. Wszystkie te gry powinny jeszcze bardziej wzmocnić pozycję Flight Simulatora 2002, jako najlepszej obecnie symulacji lotniczej na PC.

MYTH KOLEJNE ODSŁONY

Już pod koniec marca ukaże się Myth 2: Zielone Berety, w polskiej wersji językowej. Będzie to nowe wcielenie tej gry, jako że tym razem dowodził będziesz oddziałem Zielonych Beretów walczących w Wietnamie. Program sprzedawany będzie w cenie 69 zł, zaś w pudełku znajdzie się także wydana w polskiej wersji językowej gra Myth 2. W kwietniu spodziewać można się z kolei Myth: Kodeks Absolutu. Jest to edycja kolekcjonerska w cenie 69 zł, w skład której wejdą gry Myth i Myth 2, zbiór wyselekcjonowanych map i scenariuszy autorstwa fanów gry, oraz oficjalne kompendia wiedzy dla obydwu programów. Zarówno Myth: Zielone Berety jak i Myth: Kodeks Absolutu wydane będą w wersji na PC i Macintosha w polskiej wersji językowej.

WYRÓŻNIENI ZA SPRAWĘ

Nasz rodzimy wydawca gier firma CD Projekt otrzymała wyróżnienie od firmy Blizzard za zasługi w sprzedaży dodatku do gry Diablo 2 zatytułowanego Diablo 2: Lord of Destruction. Popularność tego rozszerzenia jest tak ogromna, iż Lord of Destruction został najszybciej sprzedającym się dodatkiem w historii gier komputerowych!

INDUSTRY GIANT 2

STRATEGICZNA — *premiera: 2002*

Już coraz bliżej premiery bardzo oczekiwanej przez wszystkich strategów, gry **Industry Giant 2**. Jest to kontynuacja wielkiego przeboju sprzed lat, uznawanego do dzisiaj za jedną z najlepszych strategii ekonomicznych.

W **Industry Giant 2** wcielasz się w postać wielkiego przemysłowca zajmującego się całym procesem produkcyjnym: począwszy od nabycia surowców, poprzez ich właściwą obróbkę, aż po sprzedaż. Twoja działalność będzie wymagała dobrego rozeznania w potrzebach ludności i odpowiedniego przygotowania się do uruchomienia nowych zakładów. Odpowiednio wcześniej będziesz musiał zadbać o dostawy surowców, a także właściwy transport. Ten ostatni może odbywać się zarówno drogą lądową, morską, jak i powietrzną. Aby jednak transport przebiegał sprawnie sam będziesz musiał zadbać o budowę portów, linii kolejowych i stacji przeładunkowych.

W grze pojawi się aż 160 produktów, które będziesz mógł wytwarzać we własnych fabrykach. Ich produkcja wymagać ma z kolei użycia kilkudziesięciu surowców, zarówno kopalnianych, jak i pozyskiwanych w hodowli czy rolnictwie.

Na uwagę zasługuje z pewnością oprawa graficzna **Industry Giant 2**. Znajdą się tutaj duże mapy pełne rozbudowanych miast, terenów leśnych, jak i obszarów nadających się na zabudowę i zagospodarowanie przemysłowe. Gra ma działać w maksymalnej rozdzielczości 1600x1200, dając jednocześnie Tobie możliwość swobodnego przybliżania i oddalania obrazu.

IG 2 ukaże się w polskiej wersji językowej, a dystrybutorem gry będzie firma **CD Projekt**. ❐

SYBERIA

PRZYGODOWA — *premiera: I połowa 2002*

Firma **Microids** pracuje nad grą przygodową zatytułowaną **Syberia**, której akcja – wbrew temu co sugeruje tytuł – toczy się w tak intrygujących miejscach jak opuszczona stacja kosmiczna, zrujnowane miasteczko uniwersyteckie i port nad Morzem Martwym. Główną bohaterką gry jest Kate Walker, prawnik z Nowego Jorku, która przybywa do niewielkiego położonego w górach miasteczka, by przejąć schedę po producencie zabawek Hansie Voralberhu. Wkrótce odkrywa, iż mechaniczne cudeńka dla dzieci nie były jedyną pasją tegoż człowieka. Powiedziałbym, że dość intrygujące, choć motyw zabawek pojawił się już w ***The 7'th Guest***, z dobrym rezultatem. Miejmy nadzieję, iż **Microids** stworzy coś równie dobrego tym bardziej, iż produkcją gry zajął się Benoit Sokal, twórca cieszącego się sporą popularnością we Francji (jednak u nas przyjętego niezbyt dobrze) ***Amerzone***. ❐

HITCHCOCK

PRZYGODOWA *premiera: kwiecień 2002*

Jeśli jesteś fanem przygodówek, to z pewnością powinieneś zwrócić uwagę na grę **Hitchcock**. Wcielisz się w niej w rolę niejakiego Josepha Shamley'a, detektywa i medium w jednej osobie, którego pewna głuchoniema blondynka namówiła do zajęcia się tajemniczą sprawą. Ekipa filmowa, która kręciła film na prywatnej posiadłości wujka dziewczyny jednej nocy po prostu zapadła się pod ziemię i wszelki słuch po niej zaginął.

W grze, oprócz typowych dla przygodówek zagadek, będziesz także kogoś ścigać i doń strzelać, ale także i sytuacje zgoła odwrotne, kiedy to Ty staniesz się obiektem pościgu. Bardzo ważnym elementem rozgrywki będą interaktywne dialogi – delikatne różnice w prowadzeniu dyskusji doprowadzą do zupełnie odmiennego zakończenia wymiany zdań. Nie musisz obawiać się utknięcia w jakimś trudnym momencie gry, albowiem wtedy z pomocą przyjdą Ci zdolności jasnowidzenia.

Z ciekawostek warto wspomnieć o tym, że sposób prowadzenia kamery, czy też prezentacja choreograficzna lokacji przypominać będzie najsłynniejsze dzieła Hitchcocka. Ponadto spośród 30 minut cut-scenek, połowa zapożyczona jest z tychże dzieł. Autorzy zapowiadają 30 godzin zabawy i około pięćdziesięciu nastrojowych lokacji.

UNREAL ZMIENIA NAZWĘ

Firma Infogrames zapowiedziała, iż Unreal 2 i Unreal Tournament 2 otrzymają nowe nazwy, odpowiednio Unreal Episode II i Unreal Tournament 2003. Ta druga zmiana jest szczególnie zaskakująca, jako że nowa edycja Unreal Tournamenta ma się pojawić latem tego roku. Jak tłumaczy Infogrames, powody tej decyzji są dwa. Pierwszym jest chęć zapobieżenia dalszym pomyłkom związanym z nazewnictwem nowych gier z cyklu Unreal, nazwą napędzającego je engine'u i tytułem XBoxowej wersji gry zatytułowanej Unreal Championship. Drugi powód jest nawet istotniejszy. Otóż planuje się, aby Unreal Tournament co roku ukazywał się w nowej, poprawionej wersji, zgodnie z tą samą regułą, która rządzi cyklem wydawniczym na przykład gier z serii FIFA firmy EA Sports. Nasza opinia na ten temat? Nazwa nie jest ważna, ale cieszymy się niezmiernie, iż przyszłość Unreal Tournamenta zapowiada się bardzo stabilnie. Dodam jeszcze, iż wcześniej Cliff Blezinski z firmy Epic zapowiedział, iż Unreal Episode II nie będzie dysponował trybem multiplayer, co po pierwsze ma skrócić czas produkcji, a po drugie skupić uwagę miłośników zbiorowego sieciowania na UT 2003.

MISTMARE

ROLE-PLAYING *premiera: listopad 2002*

Fabuła **Mistmare**, najnowszego rolpleja firmy **Arxel Tribe**, będzie się rozgrywać w alternatywnej rzeczywistości. Akcja rozpoczyna się w 1996 roku, aczkolwiek jakimś zbiegiem okoliczności ludzie utknęli na poziomie technologicznym rodem ze średniowiecza. Wielkie miasta Europy są od siebie odizolowane niebezpiecznymi terenami, po których grasują groźne potwory, dodatkowo zaś niektóre części kontynentu pokrył magiczny całun. W takich oto okolicznościach do akcji wkroczysz Ty, jako inkwizytor Isador. Twoim zadaniem będzie wytropienie człowieka, którego Kościół okrzyknął antychrystem. Podczas swych poszukiwań odwiedzisz tak znane miasta jak Rzym i Paryż, porozmawiasz z 80 różnymi bohaterami niezależnymi i staniesz do walki z 35 typami potworów. Gra według zapowiedzi autorów ma być mieszanką RPG oraz gry przygodowej. **Mistmare** pojawi się w sklepach w listopadzie, zaś jego polskim dystrybutorem będzie firma **Manta**. ❐

PRISONER OF WAR

PRZYGODOWA *premiera: III kwartał 2002*

Prisoner of War to gra przygodowa z elementami akcji, w której wcielasz się w postać kapitana Louisa Smitha, jednego z najlepszych alianckich szpiegów. Zostaje on wysłany na bardzo niebezpieczną misję w trakcie której musi zbadać niemiecki obóz jeniecki, w którym, jak chodzą słuchy, hitlerowcy prowadzą badania nad nowymi rodzajami broni. Niemcy słusznie uznali, iż alianci nie będą bombardować swoich własnych żołnierzy i dlatego właśnie w obozach postanowili prowadzić swoje eksperymenty.

Dostawszy się do obozu, musisz poznać jego sekrety. Możesz prosić o pomoc innych więźniów,

choć wymaga to z reguły wykonania dla nich jakiejś przysługi, próbować przekupić strażników, starać się odkryć, kiedy w trakcie dnia da się umknąć uwadze pilnujących. Zaskakująca jest olbrzymia swoboda ruchów. Możesz zniszczyć reflektory kamieniem wystrzelonym z procy, schować się pod samochodem, użyć narzędzi do otwarcia drzwi. Nie możesz tylko walczyć (nie masz broni), wszystko musisz załatwić sprytem i inteligencją.

Prisoner of War korzysta z doskonałej grafiki 3D, przy czym w zależności od sytuacji gra może działać zarówno w trybie TPP, jak i FPP.

GI COMBAT

STRATEGICZNA *premiera: III kwartał 2002*

GI Combat to strategia czasu rzeczywistego osadzona w realiach II wojny światowej, nad którą pracuje obecnie firma **Freedom Games**. Sporą część tego zespołu stanowią byli pracownicy ***Atomic Games*** – firmy, która stworzyła doskonałą serię ***Close Combat***, mam zatem nadzieję, że i tym razem wydadzą coś równie doskonałego. **GI Combat** z pewnością będzie się różnić od ***Close Combat*** oprawą wizualną. Zastosowano trójwymiarową grafikę z wiernie odtworzonymi modelami pojazdów i postaciami żołnierzy. Równie dokładnie odtworzono charakterystykę różnych rodzajów pojazdów i broni uwzględniając ponad 40 różnych cech: grubość pancerzy, szybkość poruszania się, szybkostrzelność. Podobnie jak w ***Close Combat*** stan psychiczny żołnierzy będzie się zmieniał w zależności od sytuacji na polu walki. Wysokie morale będzie zwiększać efektywność w walce, podczas gdy stan paniki praktycznie wyeliminuje danego człowieka z boju. Co się tyczy miejsca akcji, osadzona została ona na zachodnim teatrze działań wojennych i ma obejmować pochód wojsk anglo-amerykańskich z plaż Normandii aż do samych Niemiec. Dowodzić będziesz mógł wojskami obydwu stron konfliktu.

Wydawcą **GI Combat** jest firma **Take 2**, co pozwala nam mieć nadzieję, iż trafi ona na rynek Polski za pośrednictwem firmy **Play It**. ❐

POLECAMY RÓWNIEŻ...

W tym roku oczekiwać możemy jeszcze kilku innych gier osadzonych w realiach II wojny światowej. Najbardziej obiecująco zapowiadają się chyba dwie części Combat

Mission – strategii turowej z trójwymiarową grafiką. Pierwsza gra Beyond Overlord ukazała się już jakiś czas temu w USA, niedługo zaś ma trafić na półki sklepowe w Polsce

o co postarała się firma CD Projekt. Z kolei twórcy doskonałego II2-Sturmovik pracują nad grą roboczo zatytułowaną World War II, która przedstawiać będzie zmagania piechoty i wojsk pancernych. Ma ona korzystać z udoskonalonego engine'u Iła i posiadać doskonałą grafikę. Swoje trzy grosze zamierza dorzucić także firma Codemasters, dla której Bitmap Brothers (twórcy Z: Steel Soldiers) tworzą program pod nazwa World War 2: D-Day to Berlin. Pochód gier wojennych zamykają trzy strategie czasu rzeczywistego: Sudden Strike 2 i Blitzkrieg, które wydane mają być przez firmę CDV, oraz trójwymiarowy World War 2: Panzer Claws tworzony w rodzimej firmie Topware.

timsoft.pl

SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO...

nowinki

kody do gier

linki

porady

recenzje

solucje

forum

TANIEJ!! PRZEZ INTERNET TANIEJ!!

Prowadzimy także sprzedaż Hurtową.
Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt
e-mail'em: hurt@timsoft.pl

TANIEJ!!

partner internetowy
GRY OnLine™
www.gry-online.pl

SKLEP WYSYŁKOWY TimSoft COMPUTER SOFTWARE®

0-94) 346-11-57
-mail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 22 kwietnia 2002. Termin realizacji 3-14 dni.. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,99 zł.
Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl
Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem Ś-04 na adres: TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.

CENNIK GIER PC CD-ROM
N - nowości, Z - zapowiedzi, H - hity

	Ace Ventura-Psi Detektyw PL	49,99
	Age of Empire Coll Edition	179,00
	Agharta PL	24,90
	Airfix Dogfighter	59,99
	Airline Tycoon PL	69,00
	Airport Inc	99,00
	Alice	44,90
	Alien Nations 2 PL	99,99
	Alien vs Predator 2 + Pył gratis	99,00
	Apache vs Havoc	29,90
Z	Aquanox PL	49,90
	Arcanum PL	129,00
	Armored Fist 3.CD	39,90
	Atlantis PL	29,90
	Atlantis 2 PL	49,99
	Atlantis 3 PL	79,99
	Babyz	69,00
	Balduris Gate 2 PL	159,00
	Balduris Gate 2: Tron Bhaala PL (dod.)	79,90
	Balduris Gate: Saga (BG I + BG II + dodatki)12xCD PL	159,99
	Balduris Gate:Srebrna Edycja PL	69,90
	Battle Isle 4 + Incubation Gratis PL	49,99
Z	Black & White Isles PL	79,00
	Black & White PL	119,00
	BLADE RUNNER	45,00
	Blair Witch PL - Trylogia	129,00
	Blair Witch: cz.1 - Rustin Parr PL	69,00
	Blair Witch:3-Historia Elly Kedward PL	69,90
	BROKEN SWORD II PL	45,00
	Brydż 3000 PL	79,00
	C&C Red Alert 2	79,00
	C&C Red Alert 2:Yuri's Revenge (dod.)	79,90
	Caesar 3 PL	49,90
	Carmageddon III (TDR)	19,99
	Catz 4	69,00
	Championship Manager 2001/02	139,00
	Championship Manager 3 + liga PL	39,90
	Civilizacja 2 Próba Czasu PL	49,90
	Civilization Call to Power 2	49,90
	Clive Barkers Undying	44,99
	Close Combat 3	139,00
	Close Combat 5: Invasion Normandy	99,00
	COLIN McRAE RALLY	19,99
	Colin McRae Rally 2 PL	49,99
	Combat Flight Simulator 2	199,00
	COMMANCHE 3	39,00
	Commanche 4	99,00
Z	Command & Conquer: Renegade	129,00
	Commandos 2	129,00
	Commandos: Behind Enemy Lines	39,90
Z	Commandos: Beyond the Call of Duty	99,00
Z	Conquest: Frontier Wars PL	69,00
	Cool Pool	49,99
	Corsairs PL	19,99
	Cossacks: European Wars PL (Kozacy)	99,99
	Creatures 2	59,00
	CROC	45,00
	Cue Club PL	29,95
	Cywilizacja 3 (Civilisation 3)	159,90
	Delta Force	39,90
	Delta Force 2	39,90
	Delta Force- Land Warrior	79,00
	Descent 3	19,90
	DESTRUCTION DERBY II PL	19,90
	Deus Ex	119,00
	Devil Inside PL	19,95
	Diablo	50,00
	Diablo 2 PL	99,00
	Diablo 2 PL + Diablo1 + Pan Zniszczenia PL (Battlechest)	199,99
	Diablo 2 PL:Pan Zniszczenia (dodatek)	79,90
	Diablo Hellfire	19,90
	Diablo II + Pan Zniszczenia PL	159,00
	DIE BY THE SWORD PL	19,90
	Dogz 4	69,00
	Doom: Ultimate Collection	79,00
N	Dracula 2- Ostatnie Sanktuarium PL	49,90
	Dracula: Zmartwychwstanie PL	49,99
	DUKE NUKEM 3D PL	49,99
Z	DUKE NUKEM FOREVER PL	99,00
	DUNE 2000	45,00
	Dungeon Keeper 2 PL	45,00
	Earth: 2150- Lost Souls PL	39,90
	Earth 2140 + Misje PL	19,99
	Earth 2150 PL	25,00
	Earthworm Jim 3D PL	49,90
	Egipt - przepowiednia Heliopolis PL	19,90
	Emergency PL	19,99
	Emperor: Battle for Dune	119,00
H	Empire Earth PL	129,00
	Escape From Monkey Island	189,00
	Etherlords PL	99,00
	Europa Universalis 2 PL	99,99
	Europa Universalis PL	29,90
	Evil Islands 2CD PL	29,90
	F1 2001 (Formuła 1 2001)	129,00
	F-22 Lighting 3	44,90
	Fall Weiss 1939	39,00
	Fallout Tactics PL	99,99
	Faraon + Kleopatra Pl	99,00
	Faust PL	29,90
	FIFA 2002	129,00
	FIFA 2000	45,00
	FIFA 2001	99,00
	FIFA '99	45,00
	FIGHTING FORCE	39,90
	Flanker 2,5	69,90
	Flight Simulator 2002 Proffesional	199,00
	Flight Unlimited 2	45,00
	Freddy PL	19,90
	FreeSpace: Wielka wojna PL	19,90
	Freespace 2 PL	29,90
	Gabriel Knight 3: Blood of Sacred PL	49,00
N	Ghost Recon PL	99,00
	Giants: Obywatel Kabuto PL.Extra Gra	29,90
	Gilbert Goodmate PL	69,00
N	Gorasul: Dziedzictwo Smoka PL	29,90
	Gorky 17 PL	19,99
Z	Grand Theft Auto 3 PL (GTA 3 PL)	99,00
	Grand Prix 3 PL	49,99
	Grand Theft Auto 2 PL + koszulka	69,00
	Great Battles of Caesar, Aleksander & Hannibal	49,00
	Half Life: Blue Shift	99,99
Z	Harpoon 4	99,00
H	Harry Potter I Kamień Filozoficzny PL	129,00
	Heroes 3 Complete Box, CD	59,90
	Heroes Chronicles: Podbój Podziemi PL	59,00
	Heroes Chronicles-Szarża Smoków PL	59,00
	Heroes Chronicles-Władcy Żywiołów PL	59,00
	Heroes Chronicles-Wojow.Pustkowi PL	59,00
	Heroes M&M 3:Armagedon's Blade PL	39,00
	Heroes M&M 3: Shadow of Death PL	49,00
H	Heroes Of Might & Magic 3 PL	49,90
Z	Heroes Of Might & Magic 4 PL	99,99
	Hidden&Dangerous - Złota Edycja	69,00
	Hitman - Codename 47	79,00
	Homeworld Cataclysm	99,00
	Hopkins FBI PL	19,90
	House of the Dead	29,99
	House of The Death 2	129,00
	Hugo - Magiczna Podróż PL	79,00
N	Hugo - Tropikalna Wyspa 2 PL	79,90
	Hugo - Zaklęta Kolejka PL	79,90
	Hugo- Gwiazdkowa Przygoda PL	79,00
	Hugo- Zaczarowany Dąb PL	79,00
	Hugo: Tropikalna Wyspa PL	79,00
	Hugo-Odorek i Boberek Na Leśnej Olimp. PL	79,00
	Hype The Time Quest PL	39,00
	IceWind Dale Srebrna Edycja PL	69,90
	IF/A 18 E Carrier Strike Fighter	39,99
	IF-22 v.5	29,00
	IM1A2 Abrams	39,00
	Incubation PL	19,90
	Indiana Jones & Infernal Machine	79,90
	Industry Giant	39,00
	Iron Strategy PL	19,90
	Jack Orlando PL	19,99
	Jack Orlando: Director's Cut PL	29,90
	Jagged Alliance 2 PL	24,90
	Jagged Alliance 2.5:Unfin.Business PL	29,90
	Jazz Jackrabbit 1 PL	44,95
	Kao Kangurek PL	49,00
	Kapitan Pazur PL	59,00
	King Quest V	21,00
	Kleopatra PL	49,90
H	Knights & Merchants 2 Peasants Rebellion PL	59,00
	Knights & Merchants PL	19,99
	Koszykówka Manager 2001 PL	99,00
	Kronki Czarnego Księżyca PL	19,90
	Kurka Wodna PL	19,90
	Larry Collection (części 1,2,3,5,6) PL	49,00
	Larry 7 PL	49,99
	Last Bronx	29,99
	Lego Alpha Team PL	99,00
	Lego Creator 2:Knights Kingdoms PL	99,00
	Lego Creator PL	69,00
	Lego Friends-Przyjaciółki PL	99,00
	Lego Legoland PL	99,00
	Lego Loco PL	69,00
	Lego Racer PL	99,00
	Lego Rock Raiders PL	99,00
	Lego Stunt Rally PL	99,00
	Lego Szachy PL	69,00
	Lemingi Rewolucja PL	49,99
	LEW LEON	19,90
	Liath-World Spiral PL	24,90
	Loco Commotion (Toy Trains) PL	69,00
	Lomax PL	49,00
	Longest Journey PL	49,99
	Majesty PL	79,00
	Max Payne PL	99,00
	MDK 2 PL + gratis MDK PL	49,99
	MDK PL	19,90
N	Medal of Honor	129,00
	Messiah PL + płyta z muzyką	19,90
	Midnight Racing PL	19,90
	Might & Magic VII PL	20,00
	Might & Magic VIII PL	49,90
	Millenium Racer	19,99
	Monopoly Tycon	159,90
	MORTAL KOMBAT 4	39,90
	Martyr PL	24,90
	MOTO RACER	30,00
	MOTO RACER 2	45,00
N	Moto Racer 3	129,00
	Myst 3 Exile PL	99,00
Z	Myth III: Era Wilka PL	69,00
	Myth- the Fallen Lords	39,90
	Na Kłopoty Pantera PL	79,99
	Nascar Racing 2	21,00
	Nascar Racing 4	99,00
	NBA 2000	45,00
	NBA 2001	119,00
	NBA 99	45,00
	Need For Speed 3:Hot Pursuit	45,00
	Need For Speed 4	45,00
	Need For Speed 5: Porsche 2000	99,99
	NHL 2000	45,99
	NHL 2002	129,00
	No One Lives Forever	79,00
	Nocturne	49,00
	Nox	45,00
	Odyseja-W poszukiwaniu Ulissesa PL	49,99
H	Oil Tycoon PL	19,99
N	Olimpijskie Zmagania 2002	19,90
	Operation Flashpoint PL	99,99
	Orientalne Noce PL	49,90
	Original War PL	29,90
	Panzer Dragon	29,99
	Panzer General 3D	49,00
	Panzer General 3D: Scorched Earth	99,00
	Passage 3 PL	39,95
Z	Persian War	79,00
	Phantasmagoria 2	39,00
	PINBALL 3D Ultra	21,00
	Pizza Connection 2 PL	79,99
	Pizza Syndicate PL	19,99
	Planescape Torment: Srebrna Edycja PL	69,99
	Polska Gola + Pad Gratis PL	79,90
	Pompei PL	19,90
N	Pool of Radiance 2 PL	99,00
	Populous 3:The Beginning PL	29,99
	Posejdon (dod.do Zeusa)PL	69,00
	Pro Rally 2001 PL	49,90
	Project IGI	139,00
	Przygody Ryśka: Wyspa Miłości PL (Gra od 18 lat)	29,90
	Pszczółka Maja: Wielka Burza PL	69,90
	Puzzle Station PL	39,95
	Quake 3 Team Arena	99,00
	Quake 3 Arena	99,00
	Quake: Ultimate Collection	179,00
	Railroad Tycoon 2 PL	69,00
	Rainbow 6 Rogue Spear:Black Thorn PL	99,00
	Rainbow 6: Covert Ops Essentials	99,00
	Rajska Wyspa (dod. do Tropico) PL	49,00
	Rally Championship '99 PL	29,90
	Rally Championship Extreme PL	99,00
	Rally Trophy PL	79,99
	Rayman 2 PL	69,00
	Rayman M PL	69,00
	Reah PL	99,95
	Reah PL DVD	59,90
H	Real War PL	49,90
	RED ALERT	45,00
	Red Faction	49,00
	Resident Evil 3	79,90
	Return to Castle Wolfenstein	169,99
	Revenant	39,90
	Robbo Millennium PL	49,90
	Roland Garros	79,90
	Rollercoaster Tycoon: Złota Edycja PL	99,99
	Rune Złota Edycja	69,00
N	S.W.I.N.E	29,90
	Sacrifice PL	49,99
	Saga Rage of Vikings PL	19,90
	Salt Lake 2002	129,00
	Schizm PL	99,90
	Schizm PL wersja DVD	99,90
	SCREAMER 2 PL	19,90
	Sega Rally Championship	29,99
	Serious Sam PL	69,00
N	Serious Sam: Drugie Starcie PL	69,00
	Settlers 4 PL	99,99
	Settlers I PL	19,90
	Settlers II Gold PL	19,90
	Settlers 3: Srebrna Edycja PL	69,90
N	Settlers 4: Nowe misje PL	49,90
	Shogun PL	99,00
	Shogun- the Mongol Invasion PL	79,00
	Shogun Total War Warlord Edition	129,00
	Silent Hunter Commander Edit.	49,99
H	Silent Hunter II PL	99,00
	SIM CITY 3000 PL	45,00
	Sim City 2000	30,00
	Sims Balanga+Światowe Życie (dod.)	119,99
	Sims PL	109,00
	Sims PL + 3 dod. (Bravo)	199,90
H	Sims Randka PL	79,00
	Sims Światowe Życie-dod. do Sims,PL	79,00
	Sims+Balanga +Światowe Życie PL	159,00
	Sims+Sims Światowe Życie (dodatki)	139,00
	Sims-Balanga (nowy dodatek) PL	79,00
	Skoki Narciarskie 2001 PL	14,90
	Sonic 3D	49,00
	Sonic R	49,90
	Soul Reaver (Legacy of Kain)	39,99
	Soul Reaver 2	129,00
	Speedway '99 PL	29,90
	Speedway Championship	79,00
	Spiderman	159,00
	Star Trek Voyager:Elite Force	49,90
	Star Trek: Away Team	49,90
	Star Wars: Epis.I: Phantom Menace	79,90
	Star Wars: Epis I: Racer -nowa cena	79,90
	Star Wars: Episode 1: Battle for Naboo	69,90
	Star Wars: Force Commander,CD	79,90
	Star Wars: Jedi Knight-Mysteries of Sith	79,00
	Star Wars: Shadows of the Empire	99,00
	Star Wars: X-Wing Aliance	99,00
H	Starcraft + Brood War	50,00
	Sting(the) PL	79,90
	Stunt GP PL	49,99
	Stupid Invaders PL (Głupki z kosmosu)	50,00
	Sub Command	129,00
	Sudden Strike PL	99,99
	Summoner	49,90
	Super Taxi Driver	29,00
	Superbike 2000	45,00
	Superbike 2001	129,00
H	SWAT 3 PL	49,90
	Sydney 2000 - Olympic Games	99,99
	Szachy 1998 PL	19,90
	Szachy 2001 PL	69,00
N	Śnieżny Rajd 2002 PL	39,90
	Target PL	39,00
	Test Drive 6 PL	19,90
	THEME PARK	45,00
	Theme Park World PL	45,00
	Theocracy PL	49,00
	Thief II-the Metal Age	79,99
	Throne of Darkness PL	129,00
	Time Warriors PL	24,90
	Toca	19,90
	Tomb Raider 1 Unfinished Business	39,90
	Tomb Raider 4: Last Revelation	79,00
	Tomb Raider 5-Chronicles	99,00
	Tomb Raider II	39,90
	Tomb Raider Kolekcja(1,2,3,4)	169,00
	Tony Hawk 2	169,00
	Toon Car PL	19,90
	Trade Empires PL	69,00
	Traffic Giant Gold PL	29,90
	Train Simulator	169,00
	Train Town	49,99
	Tribes 2	99,00
	Tridonis	19,99
	Tropico PL - nowa cena	99,00
	Twierdza PL (Stronghold)	99,00
	Twierdza PL Gold (Stronghold+kubek)	129,00
	Tzar PL	19,90
	Vampire the Masquerade: Redemption	49,90
	Virtua Cop 2	29,90
	Virtua Fighter 2	29,99
	Warcaby	49,00
	Warcraft II Deluxe - Battlenet Edition	50,00
	Warhammer 40000: Rites of War	69,00
	Warlords:Battlecry - Złota Edycja + Age of Wonders gratis	99,00
	Watchmaker (Zegarmistrz) PL	79,90
	Wehikuł Czasu PL	19,90
	Wiggles PL	99,99
	World War III PL	79,00
	Worms Armageddon PL	69,00
	WORMS UNITED.CD	39,90
	Worms World Party PL	79,99
	Wyspa 7 Skarbów PL	19,99
	Zeus: Pan Olimpu PL	129,00
	ZOO Tycoon	119,00

ORTOMANIA

Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popełnione błędy.

MATEMATYKA+ GIMNAZJUM

Program dla wszystkich klas gimnazjum. Składa się z 2 części.
ZADANIA - kilkaset zadań w różnych wersjach ze szczegółowymi i przystępnymi wskazówkami.
TESTY - setki pytań testowych, składających się na *TESTY KOMPETENCJI* z możliwością symulacji *TESTU KOMPETENCJI*.

ABC CHEMII

Zakres szkół podstawowej i średniej.
- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków,
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii

Język POLSKI Liceum MATURA

Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.

HISTORIA+ GIMNAZJUM

Multimedialny program wspomagający naukę historii. Zawiera ponad tysiąc pytań testowych z całego zakresu gimnazjum. Setki istotnych reprodukcji, rzeźb, map, dokumentów i zdjęć, obszerne, interaktywne kalendarium oraz funkcja **KLASÓWKA**!

Z ostatniej chwili...

NOWA GRA WOJENNA SILENT STORM

Dosłownie w ostatnim momencie przed zamknięciem numeru dowiedzieliśmy się, iż rosyjska firma Nival Interactive, twórca doskonałego Etherlords, rozpoczęła prace nad swoją drugą po Blitzkriegu grą rozgrywającą się w okresie II wojny światowej. Zatytułowana Silent Storm ma być strategią turową, w której gracz dowodzi niewielkim oddziałem aliantów. Program oferować ma 24 misje podzielone pomiędzy dwie kampanie i około 70 rodzjów broni z tamtego okresu.

ODMŁADZANIE

Firma Lemon Interactive stała się polskim wydawcą gier firmy Cinemaware pochodzących z serii zwanej Digitally Remastered Edition. Jest to seria znanych każdemu i popularnych niegdyś gier, które zostały gruntownie „odmłodzone". Jako pierwszy wydany zostanie Defender of the Crown, gra będąca doskonałym połączeniem strategii z elementami akcji.

UDANY START RENEGADE

Najlepiej sprzedającą się grą w USA w tygodniu od 24 lutego do 2 marca był Command & Conquer Renegade. Można powiedzieć, że to udany debiut, jako że nam gra wydała się dobra, acz nie rewelacyjna. Jak zwykle w pierwszej dziesiątce znalazły się aż trzy gry z serii Sims: oryginalne The Sims, oraz rozszerzenia Randka i Balanga.

NOWY NASCAR WKRÓTCE W SKLEPACH

Już w marcu na polskim rynku ukaże się kolejna część serii NASCAR. Wcielając się w kierowców, których nazwiska zaczerpnięto z aktualnego sezonu 2002, można będzie wyszaleć się na 23 torach wyścigowych. Gra posiadać ma nowy engine graficzny, specjalny system dźwiękowy, oraz oferować będzie tryb multiplayer dla 43 osób. Cena programu: 99 zł.

MIGHT & MAGIC 9

ROLE-PLAYING — *premiera: maj 2002*

Dopiero co zachwycaliśmy się ostatnią częścią jednej z najstarszych i najdłuższych sag cRPG, czyli ***Wizardry 8***, a tu na horyzoncie majaczy już premiera kontynuacji innego tasiemca – **Might & Magic 9**. Twórcy gry, **New World Computing**, zapowiadali od dawna, że ich nowe dzieło będzie zawierało sporo zmian w stosunku do części poprzedniej, którą całkiem słusznie oskarżano w momencie jej premiery o wykorzystywanie mocno już przestarzałego engine'u. Jak zatem mają się sprawy z **M&M 9**? Przeczytajcie sami.

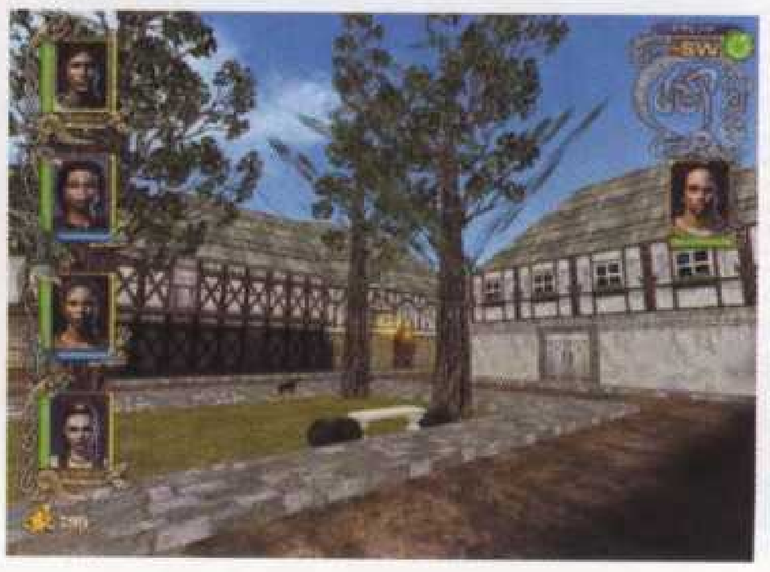
Pierwsza rzecz, która rzuca się w oczy w nowym **Might & Magic** to bez wątpienia zmiany w oprawie wizualnej. Gra korzysta ze zmodyfikowanego engine'u Lithtech 2, na którym zrobione będą również wszystkie przerywniki filmowe (za wyjątkiem intro). Całość wyglądem przypomina to co widzieliśmy w ***Wizardry 8***, choć **M&M 9** prawdopodobnie będzie miał znacznie bardziej zróżnicowane wizualnie lokacje (będzie tu około 50 głównych obszarów, podzielonych na mniejsze sekcje).

Kolejny element rozgrywki, którym **NWC** chwali się na lewo i prawo jest sztuczna inteligencja stworów, które podczas pojedynków doraźnie będą interpretować sytuację i zachowywać się adekwatnie do okoliczności. Możesz zatem spodziewać się różnych podchodów, manewrów oraz osłaniania się nawzajem przez wrogów. Swoją drogą, taki sposób reagowania oponentów pojawił się już w ***Wizardry 8***, ciekawe zatem czy **M&M 9** będzie w stanie przebić swego konkurenta pod tym względem.

Dość ciekawe zmiany zaszły w **M&M 9** na poziomie kreacji postaci. Tym razem nie wybierasz od razu dla swego bohatera profesji, w ramach której będzie się on rozwijał w dalszej części gry. Zamiast tego decydujesz po prostu, czy Twoja postać będzie podążać ścieżką magii, czy siły. Dopiero wypełnianie przeróżnych misji sprawi, że członkowie Twej drużyny będą mogli się określić, jako paladyni, magowie, itp. Trzeba przyznać, że sposób to dość intrygujący.

Pozostałe elementy rozgrywki mają pozostać w niezmienionej formie. Nadal główna drużyna składa się z czterech śmiałków, dodatkowych zaś w liczbie trzech możesz zrekrutować później. Walka z kolei to wciąż kwestia klikania myszką na przeciwnikach. Krótko mówiąc, ten sam, intuicyjny system, do którego wszyscy już chyba zdążyli się w serii ***Might & Magic*** przyzwyczaić.

Might & Magic 9 pojawi się w naszym kraju w polskiej wersji językowej, zaś dystrybutorem gry będzie firma **CD Projekt**.



Star Wars: Jedi Knight 2: Jedi Outcast

ZRĘCZNOŚCIOWA

premiera: kwiecień 2002

Po ostatniej części „Gwiezdnych Wojen", wiara w Lucasa została nieco zachwiana. Film był krytykowany, podobnie jak seria gier, które pojawiły się po jego premierze. Ani ***Battle for Naboo***, ani ***Galactic Battlegrounds***, czy ***Starfighter*** nie wzbudziły takich emocji co stary, dobry ***X-Wing***, czy ***TIE Fighter***. Nadzieja może jednak znów wrócić do serc fanów, jako że kolejna część „Gwiezdnych Wojen" (premiera w maju) zapowiada się znacznie lepiej, zaś **LucasArts** wspólnie z firmą **Raven** – ekspertem od gier FPP/TPP – kończy właśnie prace nad **Jedi Knight 2: Jedi Outcast**. Oglądaliśmy trailery tej gry i mogę zapewnić, że walka z użyciem świetlnego miecza nigdy jeszcze nie była tak dynamiczna.

Głównym bohaterem **Jedi Outcast** jest nasz dobry znajomy z pierwszej części gry – Kyle Katarn. Po dziesięciu latach przerwy powraca on do fachu, by stawić czoła kolejnemu niebezpieczeństwu grożącemu galaktyce. Ponieważ przez długi czas nie używał Mocy, musi przypomnieć sobie, jak jej używać. Musi także odnaleźć swój świetlny miecz. W miarę postępów w grze jego umiejętności walki nim będą wzrastać tak, iż w końcu służyć on może zarówno jako tarcza – wystarczy, iż Kyle ustawi się w pozycji obronnej, miecz i Moc zrobią resztę – jak i broń miotająca (w taki sposób używał miecza Darth Vader). Prócz broni rycerzy Jedi, Kyle będzie posiadał również blaster, karabin szturmowy, kuszę Wookiego, detonator termiczny, oraz takie nowości jak DEMP2, broń z której wydobywa się śmiercionośne wyładowanie elektryczne, czy Merr-Son, wyrzutnię pocisków. Każda z broni posiadać ma dwa tryby działania.

Co się tyczy Mocy, w swojej dyspozycji znajdziesz standardowe moce pozwalające skakać, poruszać się z większą szybkością, leczyć rany, ogłupiać przeciwników, atakować wyładowaniami elektrycznymi, czy nawet zwalić przeciwnika z nóg, lub cisnąć nim o ścianę. W trybie multiplayer będzie można dokładnie określić, czy chce się podążać ciemną, czy jasną stroną Mocy, w single'u kolejne moce mają się pojawić w ściśle określonych momentach gry, aczkolwiek od Ciebie będzie zależał ich dalszy rozwój. Standardowo każda z nich będzie mogła zostać dwukrotnie wzmocniona.

Podobnie, jak pierwsza część czyli ***Jedi Knight***, gra posiadać ma bardzo dobrą fabułę. Multiplayer opracowywany jest osobno z uwzględnieniem takich trybów gry jak deathmatch, team deathmatch, CTF plus przynajmniej dwa nowe: jeden będący pojedynkiem rycerzy Jedi na miecze świetlne, drugi, w którym na całej mapie jest tylko jeden miecz, ten zaś kto jest w jego posiadaniu włada całą dostępną mocą i tylko on może zdobywać punkty za fragi. Minusem jest to, iż cała reszta zawodników stara się odebrać mu jego źródło siły.

Jedi Knight 2: Jedi Outcast zapowiada się niezwykle obiecująco. Jeśli nic nie pokrzyżuje planów wydawcy gry, trafi ona do nas już pod koniec marca lub na początku kwietnia. ❐

RISE OF NATIONS

STRATEGICZNA

premiera: I kwartał 2003

Ktokolwiek myślał, że ***Empire Earth*** i ***Civilization 3*** to wszystko na co stać twórców gier marzących o stworzeniu wielkiej gry o rozwoju cywilizacji ludzkiej, był w błędzie. Bryan Reynolds, siła napędowa stojąca za takimi grami jak właśnie ***Civilization 3***, czy ***Aplha Centauri*** założył własną firmę **Big Huge Games** i stosownie do jej nazwy rozpoczął prace nad grą zatytułowaną **Rise of Nations**. Na pierwszy rzut oka wygląda ona jak połączenie ***Empire Earth*** z ***Civ 3***, i choć ma być strategią czasu rzeczywistego, to jednak wiele jej elementów ma się wywodzić z gier turowych. Na pewno będzie to wielka gra: 5000 lat ludzkiej historii, 18 narodów, ponad 160 jednostek, olbrzymie drzewo technologiczne podzielone na wynalazki z dziedziny handlu, nauki i militariów.

Rise of Nations wciąż jest na wczesnym etapie rozwoju i nie należy spodziewać się tej gry szybciej niż na wiosnę przyszłego roku. Jej wydawcą będzie **Microsoft**, który o dziwo, nie planuje jak na razie wersji na X-Boxa. ❐

Z ostatniej chwili...

NOWA STRONA FIRMY LEM

Zmianie uległa witryna internetowa firmy LEM. Zmieniony został jej wygląd tak, aby była ona znacznie przyjemniejsza w odbiorze i przede wszystkim czytelniejsza. Jednocześnie strona jest znacznie „lżejsza" dzięki minimalnemu wykorzystaniu elementów graficznych i jednoczesnym zoptymalizowaniu kodu.

GRAND THEFT AUTO 3 CORAZ BLIŻEJ

Grand Theft Auto 3 bije rekordy popularności na konsoli Playstation 2, ale jak się dowiedzieliśmy, *pecetowa wersja tej gry ma być* jeszcze lepsza. Udoskonalenia mają obejmować zarówno grafikę, jak i dodanie trybu multiplayer dla 16 graczy.

KONWERSJA NA PAPIER

Do tej pory było tak, że na podstawie gier role-playing rozgrywanych przy stole z ołówkiem i kartką papieru tworzono komputerowe rolpleje (vide AD&D). Sony podpisało natomiast umowę z firmą White Wolf na stworznie tradycyjnej gry rpg na podstawie Everquesta, swojej słynnej online'owej gry rpg, która jest w chwili obecnej jedną z najpopularniejszych w swym gatunku na świecie.

KOLEJNY RYWAL X-BOXA

Już 3 maja nastąpi europejska premiera konsoli GameCube firmy Nintendo. Tegoż samego dnia konsola znajdzie się w sprzedaży również w Polsce. Kto wybierze się tego dnia do dowolnego hipermarketu Selgros, będzie mógł własnoręcznie i za darmo przetestować możliwości nowej konsoli. Jak na razie na dzień premiery zapowiadanych jest 5 gier: Luigi's Mansion, Wave Race, Universal Studios, WTA Tennis i Soccer. Kolejne wkrótce.

COMMAND & CONQUER: GENERALS

STRATEGICZNA *premiera: 2002*

Cykl ***Command & Conquer*** towarzyszy nam od połowy lat dziewięćdziesiątych w praktycznie niezmienionej formie. ***Tiberian Sun*** i ***Red Alert 2*** korzystały co prawda z nowego engine'u ale trudno twierdzić, by zrewolucjonizował on grę – w powszechnej opinii uznany zresztą został za przestarzały już w chwili swej premiery. Tymczasem konkurencja nie śpi, **Blizzard** kończy prace nad ***Warcraftem 3***, na horyzoncie widać już cień ***Age of Mythology*** i ***Praetorians***, i jakoś należało na to zareagować, by nie wypaść z gry.

Po długich namysłach wydawca ***Command & Conquer***, firma **Electronic Arts**, zdecydowała się pójść w ślady ***Warcrafta 3*** i również użyć w swoim sztandarowym produkcie grafiki 3D. Już to samo zapowiadało rewolucję. Co więcej, produkcję kolejnej części ***Command & Conquer*** zlecono firmie **EA Pacific** – de facto tej samej, która wcześniej stworzyła ***Red Alerta 2***. Opracowała ona własny engine 3D o nazwie Sage, który został zaakceptowany przez **Electronic Arts**, co z kolei ostatecznie przesądziło o tym, iż dotychczasowy twórca ***C&C*** firma **Westwood** została odsunięta od prac nad grą.

Nowy ***C&C*** otrzymał tytuł **Command & Conquers: Generals** i poza nazwą praktycznie nie będzie miał punktów stycznych z wcześniejszymi częściami cyklu. Jego akcja ma się toczyć w niedalekiej przyszłości, jakieś 20 lat naprzód od dnia dzisiejszego, kiedy to oprócz USA do rangi światowego mocarstwa urosną również Chiny. Nadal ma to być państwo komunistyczne, aczkolwiek rządzone przez technokratów. Ich głównym problemem będą powtarzające się ataki na granicy, prowadzone przez organizację znaną pod nazwą The Global Liberation Army. Mająca swoje bazy gdzieś w Azji Środkowej, organizacja ta dysponować będzie zarówno bronią własnej produkcji, jak i chińską technologią wojskową, co czynić ma z niej wyjątkowo trudnego przeciwnika. Zmagania z GLA mają być na tyle intensywne, że do konfliktu włączą się również Stany Zjednoczone.

Na każdą z trzech stron konfliktu przewidziano po jednej kampanii, składającej się z dziesięciu misji. Porządek rozgrywania kampanii zależeć ma od gracza, aczkolwiek sugerowana kolejność to Chiny, GLA i USA. Najpierw Państwo Środka ma wyprzeć terrorystów z swego terytorium, następnie mają oni dokonać krwawej zemsty, w końcu przyjechać ma Wuj Sam i zrobić porządek. Tak to wygląda w teorii. Oczywiście dostępny będzie także rozbudowany tryb multiplayer wyposażony w opcje łączenia graczy, ranking, zabezpieczenia przed oszukiwaniem i inne atrakcje.

Największą nowością **Command & Comnquer: Generals** będzie trójwymiarowa grafika. Wystarczy spojrzeć na obrazki, by móc stwierdzić, że engine gry może naprawdę dużo. W słowie tym zawiera się na przykład pełny cykl dobowy, którego efektem „ubocznym" są wydłużające się cienie obiektów w miarę zachodzenia słońca. Doskonale prezentują się również eksplozje i dymy nadające walkom w mieście wyjątkowego realizmu.

Zmiany w stosunku do poprzednich części cyklu zajdą również w sposobie gry. Pojawi się zupełnie

W DZIEŃ, CZY W NOCY

Engine użyty w **C&C Generals** posiada rozległe możliwości, w tym tworzenia nastrojowych zachodów słońca. Efektem „ubocznym" są pogłębiające się cienie, w których mogą ukryć się wrogie jednostki. Można wykorzystać to również na swoją korzyść.

nowy interfejs, zniknie Tiberium zastąpione przez wielkie magazyny, z których pobierać będzie się surowce do budowy bazy. GLA posiadać ma z kolei możliwość zbierania złomu, zaś wiele jednostek będzie mogło być ulepszanych.

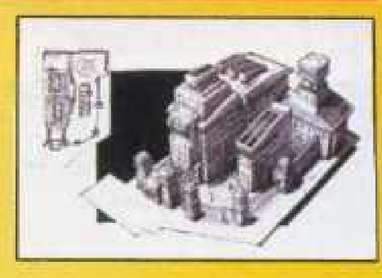
Kolejną ciekawostką będą specjalne tryby działania, trzy dla każdej ze stron konfliktu. Choć ich lista nie jest jeszcze pełna, wiadomo iż mają one ułatwiać stosowanie określonej taktyki walki kosztem innej. Możesz zdecydować się na ułatwienia w prowadzeniu bitwy czołgami, ale spowoduje to utrudnienia w budowie lotnictwa. Każdy z owych trybów ma dość głęboko modyfikować taktykę walki, co z kolei oznacza, iż dokładne poznanie możliwości Chin, USA i GLA wymagać będzie dodatkowego czasu. Oczywiście, wiąże się to także ze zwiększeniem liczby możliwych do zastosowania sposobów gry.

Według planów **EA Pacific**, **Command & Conquer: Generals** ma zostać ukończony jeszcze w tym roku. Co prawda życie nauczyło nas, iż w zapewnienia tego typu przeważnie można schować między bajki, ale biorąc pod uwagę jak szybko ukończony został ***Red Alert 2***, może tym razem nie będziemy musieli czekać latami na premierę gry, która miała ukazać się w przeciągu kilkunastu miesięcy.

Dystrybutorem **Command & Conquer: Generals** w Polsce będzie firma **Cenega**. ❐

WYBRANE JEDNOSTKI I BUDYNKI

Stany Zjednoczone



Detention Camp – obóz jeniecki. Przetrzymywani w nim jeńcy są nawracani na amerykański sposób życia. Wypuszczeni na pole bitwy demoralizują żołnierzy wroga, którzy wolniej poruszają się i strzelają.

Pilots – amerykańscy piloci potrafią wyskoczyć z trafionego samolotu lub pojazdu. Mogą przejąć pojazdy wroga, a jeśli zajdzie potrzeba są także doskonałymi snajperami.

Aurora Strike Fighter – bombowiec naddźwiękowy, który w trakcie lotu nad cel jest praktycznie nieosiągalny dla przeciwnika. Gdy zrzuci ładunek traci prędkość przez co staje się łatwym celem dla wroga.

Crusader Tank – wielozadaniowy czołg. Po dokonaniu upgrade'u może pokonywać przeszkody wodne.

Chiny

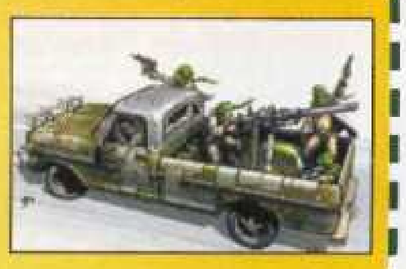
Inferno Cannon – zasadniczo jest to mobilny miotacz ognia o potwornej sile rażenia. Skuteczny szczególnie w walce z piechotą, jak również przydatny do niszczenia budynków.

Propaganda Blimp – niewielki balon będący w istocie tubą propagandy. Jego audycje zachęcają chińskich żołnierzy do walki.

Seismic Tank – olbrzymi pojazd wywołujący niewielkie trzęsienia ziemi. Niszczy budynki i spowalnia ruch pojazdów.

Hackers – jak sama nazwa wskazuje. Hakerzy mogą na pewien czas przejąć kontrolę nad pojazdami wroga.

Global Liberation Army



Angry Mob – grupa około 20 ludzi rzucających w cel czym się da. Bardzo skuteczna w walce na krótkim dystansie.

Technicals – różnego rodzaju pojazdy, które wyposażone są w zdobyczną broń. Obsługujący je żołnierze mogą nawet zamocować na nich wieżyczkę zniszczonego czołgu wroga.

Scud Storm – pociski średniego zasięgu, które może nie są celne, ale wystrzelone w większej liczbie są niezwykle skuteczne. Mogą przenosić śmiercionośny gaz.

Tunnel Network – sieć tuneli pozwalająca błyskawicznie przemieszczać się oddziałom GLA na polu bitwy.

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH POLECA

Gry, które dopiero co miały premierę, szybko pokrywa gruba warstwa kurzu. Dlaczego? Bo pojawiają się nowe tytuły, które spychają poprzedników w niepamięć. Niekiedy jednak zdarzają się prawdziwe hity. Dyskutuje się o nich tygodniami, a gra kilka razy od początku do końca i nie ma się dosyć. Tu prezentujemy takie właśnie programy. Programy, w które mimo upływu czasu ciągle gramy.

Arcanum

Arcanum to gra role-playing rozgrywająca się w świecie fantasy, w którym dokonała się rewolucja przemysłowa. Już sam ten pomysł jest nowatorski, a nie można zapominać o innych zaletach gry: olbrzymim świecie, który musisz zbadać, gigantycznej liczbie przygód, skomplikowanej fabule i możliwości specjalizacji tak w magii, jak i w technice.

PL

ŚGK 10/01 ◆ role-playing — cena: 129 zł ◆ dystrybucja: Play It

Gothic

Rewelacyjny collage gry przygodowej, TPP i rolpleja. Gothic przenosi Cię do kolonii karnej otoczonej magiczną kopułą, przez którą nie można powrócić do świata wolnych ludzi. Gra daje niespotykaną swobodę w kwestii wyboru drogi rozwoju bohatera, który w dodatku może wedle swego widzimisię przystępować do jednej z trzech konkurujących ze sobą w kolonii frakcji.

PL

cena: 99,90 zł ◆ dystrybucja: CD Projekt — ŚGK 3/02 ◆ role-playing

Baldur's Gate 2

Długo oczekiwany następca Baldur's Gate. Znów jesteś wśród starych znajomych, aczkolwiek tym razem czeka Cię znacznie więcej przygód, a co ważniejsze – grę rozpoczynasz z pokaźną ilością punktów doświadczenia. Odwiedzisz fantastyczne miejsca, w tym miasto ciemnych elfów, oraz będziesz mógł zabić niesamowite bestie – nawet beholdera.

PL

ŚGK 11/00 ◆ role-playing — cena: 99,90 zł ◆ dystrybucja: CD Projekt

Max Payne

Max Payne jedyna w swoim rodzaju gra akcji. Wcielasz się w niej w postać tytułowego bohatera, gliniarza, który ścigany przez służby specjalne próbuje pomścić śmierć swojej rodziny i oczyścić się z niesłusznych zarzutów zabójstwa swego szefa. Doskonała grafika, wyśmienity dźwięk. Rzecz dla ludzi o mocnych nerwach i sprawnym nadgarstku.

PL

cena: 99 zł ◆ dystrybucja: Play It — ŚGK 9/01 ◆ zręcznościowa

Deus Ex

Wyśmienite połączenie wielu gatunków: strzelaniny FPP, role-playing i gry przygodowej. Wcielasz się w postać agenta wyposażonego w biomechaniczne wszczepy wzmacniające jego ciało, który stara się zniszczyć pewną terrorystyczną organizację. Świetna zabawa dla wszystkich, którzy wierzą, że światem rządzą tajne organizacje i Obcy.

ŚGK 8/00 ◆ role-playing — cena: 79 zł ◆ dystrybucja: IM Group

Medal of Honor

Niewiele jest gier, które robią takie wrażenie jak Medal of Honor. Z pozoru zwyczajne FPP w realiach II wojny światowej, przeradza się we wstrząsające widowisko, gdy bierzesz udział w lądowaniu amerykańskich oddziałów na plaży w Normandii. Komputerowy „Szeregowiec Ryan" – to jest najlepszy opis tej gry w trzech słowach.

cena: 129 zł ◆ dystrybucja: IM Group — ŚGK 2/02 ◆ zręcznościowa

KALENDARZ PREMIER

TYTUŁ/PRODUCENT	DATA WYDANIA	TYTUŁ/PRODUCENT	DATA WYDANIA
Age of Mythology/Microsoft	wrzesień	**Necrocide**/Novalogic	wrzesień
Age of Wonders 2/Take 2	maj	**Neverwinter Nights**/Bioware	III kwartał 2002
Arx Fatalis/Arxel Tribes	maj	**Od zmierzchu do świtu**/Cryo	maj
Championship Manager 4/Eidos	wrzesień	**Operation Flashpoint: Resistance/Codemasters**	II kwartał 2002
Deus Ex 2/Eidos	2003	**O.R.B.**/Strategy First	czerwiec
Die Hard: Nakatomi Plaza/Sierra	maj	**Planeta Małp**/Ubi Soft	marzec
Dragon's Lair 3D/Ubi Soft	wrzesień	**Polanie 2**/Topware	III kwartał 2002
Duke Nukem Forever/Take 2	2002	**Praetorians**/Eidos	maj
Dungeon Siege/Microsoft	kwiecień	**Robin Hood: Defender of the Crown**/—	III kwartał 2002
Freedom Force/Electronic Arts	maj	**Runaway**/Topware	II kwartał 2002
Freelancer/Microsoft	III kwartał 2002	**Soldier of Fortune 2**/Activision	maj
GI Combat/Take 2	wrzesień	**Spider-Man: The Movie**/Activision	maj
Good Cop Bad Cop/Virgin	maj	**Star Wars: Galaxies**/Activision	IV kwartał 2002
Grand Prix 4/Infogrames	maj	**SW: Knights of the Old Republic**/Activision	III kwartał 2002
Heroes of Might & Magic 4/3DO	marzec	**SW: Jedi Knight 2: Jedi Outcast**/Activision	kwiecień
Hidden & Dangerous 2/Take 2	lipiec	**SWAT: Urban Justice**/Sierra	III kwartał 2002
Hitman 2/Eidos	kwiecień	**The Elder Scrolls: Morrowind**/Ubi Soft	czerwiec
Hotel Giant/JoWood	II kwartał 2002	**The Matrix**/Interplay	II kwartał 2002
Icewind Dale 2/Interplay	maj	**The Thing**/Vivendi	IV kwartał 2002
IGI 2: Covert Strike/Codemasters	czerwiec	**Thief 3**/Eidos	IV kwartał 2002
Imperium Galactica 3/CDV	wrzesień	**Tony Hawk's Pro Skater 3**/Activision	marzec
Industry Giant 2/JoWood	II kwartał 2002	**Unreal 2**/Infogrames	listopad
Lords of the Realm 3/Sierra	IV kwartał 2002	**Unreal Tournament 2**/Infogrames	czerwiec
Mafia/Take 2	maj	**Wersal 2**/Cryo	kwiecień
Master of Orion 3/Infogrames	II kwartał 2002	**Warcraft 3**/Blizzard	czerwiec
Might & Magic 9/3DO	II kwartał 2002	**World of Warcraft**/Blizzard	2002

Wszystkie gry MANTA MULTIMEDIA po polsku!

multimedia MANTA™

Twój Cyberświat

cena 49.90

Futurystyczny symulator pola walki. Nigdy jeszcze zabijanie obcych nie było tak fajne!

cena 49.90

Strategia czasu rzeczywistego połączona z nauką programowania. Jeżeli nauka programowania w szkole Cię nudzi, zagraj w COLOBOTA.

cena 69.90

Pierwsza strategia czasu rzeczywistego osadzona w świecie dinozaurów. Najlepszy tryb multiplayer od czasów Starcrafta. Unikalny kod dostępu załatwi piratów!

cena 49.90

A to coś dla prawdziwych...

Szukaj w kwietniu w hipermarketach i sklepach z grami komputerowymi na terenie całej Polski

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: Manta Bogdan Wiciński. Adres: ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
tel: (0-22) 643 54 20, fax: (0-22) 641 84 82. e-mail: manta@manta.com.pl, http://www.manta.com.pl

DISCIPLES 2 BYŁO TWORZONE JAKO WIELKA GRA KOMPUTEROWA

Z Pro Sotosem, menadżerem produkcji Disciples 2: Dark Prophecy rozmawia Elektryczny

Świat Gier Komputerowych: *Disciples: Sacred Lands* otrzymało wiele prestiżowych wyróżnień, gra została również entuzjastycznie przyjęta przez recenzentów większości magazynów komputerowych. Jest wielce prawdopodobne, że *Disciples 2* pobije pod względem popularności swego poprzednika. Jak to jest być jednym z najlepszych producentów gier komputerowych?

Pro Sotos: Jestem bardzo zadowolony z *Disciples 2*, a zwłaszcza z tego jak zespół poradził sobie z różnymi wyzwaniami. Często musieliśmy dokładać dodatkowych starań by gra osiągnęła ostateczny poziom, zaś każdy członek zespołu pracował bardzo ciężko na swoim odcinku.

ŚGK: Czy nie obawialiście się przyjęcia *Disciples 2* przez graczy? Koniec końców w dzisiejszych czasach znacznie popularniejszy od turówek w starym stylu jest gatunek RTS-ów. Poza tym *Disciples 2* nie pozwala kontrolować ogromnych armii, zaś batalie są raczej niezbyt imponujących rozmiarów.

PS: *Disciples 2* nie były tworzone jako dobra turowa strategia komputerowa, tylko jako wielka gra komputerowa. Myślę, że zbyt wielki nacisk kładzie się na konflikty w rodzaju turówki kontra RTS-y. Gracze chcą gier, przy których mogą fajnie spędzać czas, a to oznacza, że takie tytuły muszą mieć dobrą grywalność, świetną fabułę, niezłą muzykę i grafikę – *Disciples* zawiera wszystkie te elementy.

ŚGK: Skąd wzięliście znakomity pomysł na rozwój postaci oraz jednostek, który zastosowaliście w obydwu częściach *Disciples*? Czy był to rezultat jakiegoś olśnienia, czy może myśleliście nad sprawą miesiącami?

PS: Danny Belanger, główny programista, był niegdyś zagorzałym miłośnikiem LARPów (czyli RPG na żywo). Zdarzało mu się ponoć być mistrzem gry dla 90 osób, zaś jego sesje zajmowały czasem cały weekend. Postaci i sposób ich rozwoju w grach RPG zainspirowały go do zaimplementowania tego sposobu w Disciples.

ŚGK: Czy widzieliście już *Heroes of Might & Magic 4*? Wiele osób porównuje *Disciples* z serią New World Computing – nie boicie się takiego zestawienia?

PS: Widziałem kilka screenów z gry i wydaje mi się, że nadal tkwią przy korzeniach swego pomysłu. Wiele z tego co jest nowego w *Herosach* już teraz można znaleźć w świecie *Disciples*, jak choćby możliwość włączania liderów do bitew, czy fakt segregacji czarów w zależności od rasy. Na naszą korzyść przemawiają takie rzeczy jak fakt, że wszystkie nasze jednostki potrzebują doświadczenia by wskoczyć na kolejny poziom i to, że mamy system generujący wydarzenia losowe podczas scenariuszów.

ŚGK: Skąd pomysł na karciankę „Blades of World" bazującą na świecie *Disciples*?

PS: Chcieliśmy zrobić kolekcjonerską wersję *Disciples 2* jako podziękowanie dla fanów gry – wtedy właśnie przyszła nam do głowy karcianka. Opracował ją Danny Belanger, wspomniany wcześniej główny programista.

ŚGK: Czy to tylko eksperyment, prezent dla graczy, czy może myślicie o wydaniu zwykłej kolekcjonerskiej gry karcianej, która miałaby własne dodatki, tak jak to jest z „Magic: The Gathering"? Może prowadzicie już jakieś rozmowy z Wizards of the Coast?

PS: To tylko prezent dla graczy, którzy kupili kolekcjonerską wersję gry. Jeśli jednak będzie duże zapotrzebowanie będziemy musieli chociażby rozważyć pomysł stworzenia takiej wersji gry. Niemniej jednak, jesteśmy przede wszystkim firmą zajmującą się grami komputerowymi i to ich tworzenie jest naszym głównym celem.

ŚGK: Czy planujecie wydanie jakichś dodatkowych zestawów scenariuszy do *Disciples 2*?

PS: Pracujemy już nad dodatkowymi rzeczami, będą dostępne już wkrótce.

ŚGK: Na koniec pozostaje mi spytać o plany na przyszłość Strategy First. Czy myślicie na przykład o *Disciples 3*?

PS: Obecnie skupiamy się raczej na *Disciples 2* i na nowych rzeczach, które moglibyśmy zaoferować ludziom, którzy kupili grę. ❐

Z KAŻDĄ GRĄ CZEKA INNA PRZYGODA

Z Ianem Turnbull, dyrektorem marketingu Black Cactus – autorów Warrior Kings, rozmawia Elektryczny

Świat Gier Komputerowych: *Warrior Kings* to wasza pierwsza gra spod znaku Black Cactus, ale słyszeliśmy, że niektórzy członkowie waszego zespołu pracowali już przy innych projektach.

Ian Turnbull: Zebraliśmy bardzo doświadczoną ekipę. Jest nas dwudziestu pięciu i łącznie spędziliśmy 120 lat tworząc gry komputerowe (śmiech). Część z nas pracowała w Eidos, Bullfrog, Ocean, a także w wielu innych firmach.

ŚGK: Czemu zdecydowaliście się na strategię czasu rzeczywistego? Rynek wydaje się przepełniony tego rodzaju produkcjami, nie wspominając o tym, że oczy wielu graczy zwrócone są obecnie na *Warcrafta 3*.

IT: Potrzebowaliśmy stabilnego rynku. Jeśli przyjrzysz się wynikom sprzedaży wszystkich gatunków na wszystkich platformach sprzętowych, stwierdzisz, że RTS-y to najsolidniejsza inwestycja. W przeciwieństwie do innych rodzajów gier, kiedy wciągną cię RTS-y, będziesz chciał kupić kolejne. Poza tym RTS-y to jeden z naszych ulubionych gatunków gier – wybór był dla nas oczywisty. Stwierdziliśmy również, że rynek strategii czasu rzeczywistego nieco skostniał i by go nieco rozruszać wprowadziliśmy elementy RPG do kampanii w single playerze i w mniejszym stopniu w trybie multiplayer.

ŚGK: Czy moglibyście w kilku słowach opisać *Warrior Kings*?

IT: *Warrior Kings* to prawdziwy RTS 3D. Rozbudowujesz tu gospodarkę (uprawa roli, wyrąb drzew, wydobycie minerałów), rozwijasz osady w miasta, tworzysz wielkie armie i atakujesz przeciwnika. Wszystko to we wspaniałej grafice 3D. Natkniesz się na różnego rodzaju ludzi i misje. Twoja rasa, która na początku jest neutralna, również ewoluuje w trakcie gry. W zależności od tego co robisz zaczynasz podążać jedną z trzech ścieżek, stając się Celestial (kościoły, katedry, itp.), Pagan (czyli poganin wzywający demony) lub Technological (uniwersytety, proch, etc.). Każda ścieżka to zupełnie inny rodzaj gry.

ŚGK: Czy *Warrior Kings* pozwala na stosowanie różnych taktyk i strategii? Czy mikrozarządzanie jest istotnym czynnikiem w grze?

IT: Większość RTS-ów na rynku to w istocie gry taktyczne, które nie pozwalają jednak opracowywać jakichś wielkich strategii. *Warrior Kings* umożliwia nie tylko stosowanie taktyk ale również właśnie planów strategicznych. Kiedy masz mapy tak ogromne jak te w *Warrior Kings* naprawdę musisz trochę pomyśleć.

Jeśli chodzi o mikrozarządzanie, stwierdziliśmy, że może ono być odrobinę nudne. Zdecydowaliśmy się stworzyć sztuczną inteligencję, która zajmie się tym za gracza. W końcu, jak można opracowywać

wielkie strategie i zarządzać drobiazgami w tym samym czasie? Jedno wyklucza drugie.

ŚGK: Jakie możliwości ma engine *Warrior Kings*? Ile jednostek może jednocześnie pojawić się na ekranie?

IT: Podczas testów stwierdziliśmy, że wrzucanie na ekran dużej ilości jednostek jednocześnie może znacznie zmniejszyć grywalność. Możliwość taka sprawiała, że gracze ograniczali się jedynie do wykreowania zatrważającej liczby oddziałów i atakowania taką monstrualną armią przeciwnika – okropnie nudne. Postanowiliśmy ograniczyć populację na każdym z poziomów aby zmusić graczy do myślenia podczas gry. Jednakże przy udziale ośmiu graczy może się zdarzyć, że w bitwie po każdej stronie stanie 400 jednostek.

ŚGK: Jakie rozkazy można dawać jednostkom? Czy są jakieś zaawansowane rozkazy jak na przykład patrolowanie obszaru, czy poruszanie się w formacjach?

IT: Po trzykroć tak. Jednostki mogą poruszać się osobno lub w formacjach. Formacje mogą zmieniać kształt. Można nakazać jednostkom lub całym formacjom patrolować obszar, podążać za kimś, stać na straży, uciekać, utrzymać za wszelką cenę teren, wstrzymać ogień i tak dalej.

ŚGK: Czy moglibyście opowiedzieć nam coś o fabule gry? Jakie stronnictwa będą dostępne podczas zabawy i czym się od siebie różnią?

IT: Celestial, Pagan i Technological to trzy stronnictwa. Ci pierwsi są bardzo religijni i dysponują inkwizytorami. Rasa Celestial ma drogie ale wytrzymałe jednostki, które mogą pasować graczom lubiącym defensywę. Poza tym można nimi prosić o boską ingerencję, zaś sami Celestiale, dzięki swym umiejętnościom leczniczym, dłużej wytrzymują w bitwach. Poganie (Pagans) hołdują średniowiecznemu stylowi życia i wierzą w demony. Ich jednostki powstają niskim kosztem, ale nie są silne. Podejrzewamy, że agresywny typ gracza będzie wybierał to stronnictwo, jako, że najłatwiej i najszybciej można nimi przeprowadzić atak, w dodatku z pomocą przychodzą im demony i mroczne zaklęcia. Rasa Technologów używa katapult, prochu i innego rodzaju zaawansowanego technicznie uzbrojenia. Ta droga preferowana będzie zapewne przez graczy lubiących więcej pogłówkować.

ŚGK: Czy zobaczymy również jakieś maszyny oblężnicze? Czy walki będą się toczyć także na murach miast?

IT: Będzie wiele maszyn oblężniczych. W wielu RTS-ach możesz wysłać jednego rycerza i kazać mu rąbać ścianę, aż się rozsypie. W *Warrior Kings* musisz używać broni oblężniczych, jak wieże, tarany, wyrzutnie rakiet, bomby, potężne demony, itd. Jak w prawdziwej wojnie, jest tu wiele sposobów na pokonanie przeciwnika. W *Warrior Kings* możesz przykładowo zagłodzić swego przeciwnika – bez jedzenia wróg nie może leczyć swoich wojsk i szybciej padnie.

ŚGK: *Warrior Kings* wygląda obiecująco. Co według was najbardziej przyciągnie uwagę graczy w stronę waszego produktu?

IT: Wciągająca fabuła z elementami RPG. Kolejne misje rzeczywiście różnią się od siebie, a nie tylko stają się coraz trudniejsze, jak w wielu RTS-ach. Prawdę mówiąc nawet jeśli zagrasz dwukrotnie w tę samą misję, za każdym razem czeka cię zupełnie inna przygoda ze względu na wiele możliwości jakie daje nieliniowa fabuła – to z kolei sprawia, że *Warrior Kings* będzie tytułem, w który gracze będą mieli ochotę zagrać jeszcze kilkakrotnie po tym jak ukończą grę po raz pierwszy. ❐

WARCRAFT 3

OCZEKIWANIA ZBLIŻA SIĘ KRES

DATA WYDANIA
CZERWIEC 2002

http://www.blizzard.com/war3

Bazyl

Gdy trzy lata temu **Blizzard** ogłosił, iż cykl ***Warcrafta*** wzbogaci się o trzecią część, miłośnicy zarówno tej serii, jak i ***Starcrafta*** wstrzymali oddech. **Blizzard** niezwykle rzadko ogłasza, że bierze na stół nowy projekt, jeszcze rzadziej dotrzymuje wcześniej ustalonych terminów ich wydania, ale za każdym razem tworzy hit sprzedający się w milionach sztuk (patrz str. 11). Gdy na początku tego roku firma ogłosiła, iż rozpoczyna beta testy, wszyscy zainteresowani odetchnęli – premiera **Warcrafta 3** jest już blisko.

Jako jedni z 5000 ludzi na całym świecie otrzymaliśmy wersję beta **Warcrafta 3**. Patrzeliśmy, graliśmy w sieci (tryb single player dostępny będzie dopiero w finalnej wersji gry), zachwycaliśmy się i możemy powiedzieć, że szanse na to, iż ta gra dorówna swoim poprzednikom są bardzo duże. Cztery odmienne strony konfliktu, mnóstwo innowacji: wprowadzenie elementów rpg, cykl dobowy, magiczne przedmioty, nowy interfejs Battle.net pozwalający jeszcze łatwiej znaleźć chętnych do gry – tak wyglądają atrakcje **Warcrafta 3** w pigułce. A szerzej?

Jedną z pierwszych rzeczy, która zwróciła naszą uwagę była postać herosa. Jest to jednostka, której nie było w żadnej z wcześniejszych gier **Blizzarda**, na dodatek pierwsza, jaka może gromadzić doświadczenie i awansować na kolejne stopnie wtajemniczenia. Towarzyszy temu rozwój jej umiejętności, wytrzymałości, szybkości poruszania się, itp. Im wyższy jest poziom doświadczenia herosa, tym potężniejszym jest on przeciwnikiem. Co więcej, można jeszcze bardziej zwiększyć jego możliwości dając mu magicz-

...armie orków, ludzi, elfów i nieumarłych są stosunkowo nieduże, ale jednocześnie składają się z bardzo silnych jednostek....

ne przedmioty, jakie rozmieszczone są na mapie. Choć każda ze stron konfliktu posiada własny zestaw herosów, generalnie dzielą się oni na trzy grupy: wojowników walczących w zwarciu, wojowników wyposażonych w broń miotają, oraz magów. Maksymalna liczba herosów jaką udało nam się osiągnąć w trakcie gry wynosiła pięciu, aczkolwiek z całą pewnością może ich być znacznie więcej. To, co wydało nam się genialnym posunięciem autorów gry to wprowadzenie możliwości wskrzeszania zabitych herosów. Odbywa się to w specjalnym budynku, który

chcąc nie chcąc trzeba wybudować na wczesnym etapie gry, gdyż tylko wówczas pojawia się możliwość tworzenia bardziej zaawansowanych struktur. Oczywiście nic nie ma za darmo. Im potężniejszy był dany heros, tym więcej trzeba będzie zapłacić za jego wskrzeszenie. Ponieważ jednak herosów można ożywiać, bez specjalnego stresu można ich też wysyłać do walki. W istocie jest to nawet pewnego rodzaju zachęta. Niczym nie ryzykujesz, a walcząc szybciej staniesz się jeszcze potężniejszy.

Kolejną zachętą ze strony twórców gry do tego, by walczyć, a nie kryć się w bazie, jest spowolnienie szybkości gromadzenia surowców w miarę, jak liczebność Twojej armii zbliżać się będzie do maksymalnego pułapu. Tutaj po prostu nie da się okopać i trwać na swojej pozycji gromadząc coraz więcej surowców – drewna i złota – jako że może trwać to wieki. Znacznie lepiej wyjść jest w pole i nawet jeśli stracić nieco jednostek, to szybko je odtworzyć.

Kolejną rzeczą, która zdaje się odróżniać **Warcrafta 3** od wcześniejszych gier **Blizzarda** jest dość mocne ograniczenie liczebności armii. O ile na przykład w ***Starcrafcie*** limit populacji wynosił 200, to w **Warcrafcie 3** można osiągnąć zaledwie liczbę 90. To sprawia, iż armie orków, ludzi, elfów i nieumarłych są stosunkowo nieduże, ale jednocześnie składają się z bardzo silnych jednostek (że o herosach nie wspomnę). Efektem tego jest możliwość lep-

NOCNE ELFY

Nocne Elfy to jedna z najdziwniejszych, a zarazem najsilniejszych ras **Warcrafta 3**, co w trakcie beta testów zostało zauważone na dość wczesnym etapie i już poprawione (a kolejne poprawki są w drodze).

Podstawową jednostką elfów są maleńkie duszki – wisp – które pełnią szereg funkcji. Najważniejsze jest zbieranie drewna (aczkolwiek odbywa się to bez konieczności ścinania drzew) oraz leczenie własnych jednostek. Następną jest przemiana w drzewa, będące w istocie budynkami elfów. Jeszcze bardziej zadziwiająca jest „eksplozja", która kosztuje duszka życie, ale likwiduje efekt magicznego wspomagania wrogich oddziałów atakujących bazę. Ta może się zresztą bronić sama – dosłownie – rosnące w niej drzewa są bowiem w stanie atakować najeźdźców. Niektóre mogą nawet przemieszczać się, co przypomina pochód entów z „Władcy Pierścienia". Są one bardzo wolne, ale też niesamowicie wytrzymałe. Drzewo Życia, będące sercem kolonii elfów, może natomiast samodzielnie, bez pomocy duszków, zbierać złoto. Po prostu oplata kopalnię korzeniami i ssie złoto jak wodę. Jeśli jest atakowane, może z kolei „leczyć się", pożerając inne drzewa.

Podstawowe jednostki elfów to łuczniczka – niesłychanie groźna – oraz łowczyni, będąca mobilną jednostką przeznaczoną do walki w starciu. Jeszcze groźniejsza jest driada, silna i odporna na działanie wrogiej magii. Dwie jednostki „magiczne" elfów to druid of the claw oraz druid Talona. Pierwszy jest doskonałym wojownikiem, drugi idealnym zwiadowcą, po przemianie w kruka.

Wojska lotnicze tworzą hippogryfy mogące atakować oddziały lotnicze, oraz – po zabraniu na grzbiet łuczniczki – również lądowe. Chimery przeznaczone są z kolei tylko do atakowania celów naziemnych, w czym są równie skuteczne co elfie balisty – jedyna mechaniczna broń w ich arsenale.

Warto dodać, iż nocne elfy są wprost stworzone do walki w nocy, kiedy to, jeśli się nie ruszają, stają się całkowicie niewidoczne.

ORKI

Orki z **Warcrafta 3** również są bardzo podobne do swoich poprzedników z „dwójki", aczkolwiek jedna poważna zmiana, która zaszła w ich szeregach to brak słynnych ogre-mages, którzy sami byli w stanie wygrać niemalże każdą bitwę. Nie ma się jednak co martwić, gdyż na ich miejsce pojawiło się wiele innych, groźnych jednostek.

Rdzeniem armii są piesi wojownicy – grunts – oraz uzbrojone we włócznie trolle. Te dwie jednostki są niedrogie, a szalenie efektywne w walce i mogą z powodzeniem być użyte do wykonania na początku gry szybkiego ataku. Broń ciężka orków to taureni, potężne istoty mogące dosłownie miażdżyć swoich przeciwników. Olbrzymią przydatność na polu bitwy wykazują też wilczy jeźdźcy, którzy choć siłą zbliżeni „zaledwie" do ludzkich piechurów, są jednak szybcy i dzięki swoim sieciom mogą unieruchamiać oddziały wroga. Dotyczy to także jednostek latających, które muszą wówczas lądować.

Oddziały powietrzne orków tworzą samotnie wiverny, które mogą atakować zarówno cele naziemne, jak i powietrzne. Ich dodatkowym atutem jest trucizna, która działając przez kilka sekund wyrządza poważne obrażenia. Jedyną jednostką mechaniczną orków jest katapulta miotająca na sporą odległość wielkie kamienie. Z kolei jedną z najdziwaczniejszych jednostek w całej grze jest olbrzymia bestia Kodo, która może pożreć dowolnie wybraną jednostkę wroga, w tym również herosa. Jeśli w trakcie trawienia zostanie zabita, spożyty obiekt wraca do życia.

Jednostki magiczne orków to szaman i witch doctor. Pierwszy potrafi wzmocnić własne oddziały zaklęciami blood lust i purge, z których pierwsze zwiększa szybkość ataku, drugie tworzy tarczę energetyczną wokół danego oddziału zadającą napastnikom rany – oraz spowolnić i pozbawić magicznej ochrony oddziały wroga za pomocą czaru purge. Witch doctor posiada dwa zaklęcia: stasis trap oraz sentry ward. Pierwsze tworzy niewidzialną pułapkę unieruchamiającą oddziały znajdujące się w pobliżu, druga to rodzaj niewidzialnego oka mogącego obserwować teren dookoła.

NIEUMARLI

Nieumarli to rasa, która pod pewnymi względami może przypominać Protossów i Zergów ze Starcrafta. Ich podstawowa jednostka – acolyte – buduje w taki sposób, iż przywołuje żądany obiekt zaznaczając, gdzie ma się pojawić, po czym może zajmować się innymi rzeczami. Podobieństwo do Zergów uwidacznia się w liczebności armii Nieumarłych, aczkolwiek zamiast zerglingów jej szeregi zapełniają szkielety.

Wspomniany wcześniej akolita zajmuje się również zbieraniem złota, tworząc na kopalni osobną strukturę do której może wejść aż pięciu robotników. Nie potrafi z kolei zbierać drewna, czym zajmuje się osobna jednostka. Posiada także umiejętność zamiany w ducha – istoty niewidzialnej, która sama również jest w stanie dostrzec obiekty i stworzenia niewidzialne.

Podstawową broń Nieumarłych stanowią ghoule, które atakują z nie mniejszym animuszem od żywych istot, a mogą leczyć swoje rany pożerając ciała zabitych. Banshee to z kolei duchy atakujące przeraźliwym krzykiem, mogące także rzucić na wroga klątwę, która sprawia, iż przeciwnik ma duże problemy z trafieniem oddziału Nieumarłych, z którym walczy. Drugie zaklęcie, jakim dysponuje banshee, to tarcza chroniąca przed zaklęciami wroga, a trzecie to czar Possesion. Banshee przejmuje pełną kontrolę nad dowolnym oddziałem wroga, tracąc jednocześnie swoją postać.

Crypt Fiend to jedyny naziemny oddział Nieumarłych mogący atakować cele w powietrzu, na dodatek produkowana przez niego pajęczyna może ściągać latające jednostki wroga na ziemię. Przerażający abomination to stwór złożony z części różnych ciał, zaś meat wagon to pojazd służący do zbierania poległych żołnierzy, których Necromancer może natychmiast zamienić w szkielety. Dodatkowo ów potężny czarownik potrafi także zwiększyć szybkość dowolnej jednostki Nieumarłych kosztem jej zdrowia, a także drastycznie osłabić oddział przeciwnika.

Jednostki lotnicze Nieumarłych reprezentują Gargulce, które w grupie są niezwykle niebezpieczne. Ponadto ranny gargulec może zamienić się w kamień. Jest wówczas unieruchomiony, ale potwornie odporny i może regenerować siły. Wielki frost wyrm jest z kolei bardzo silny, a swoim oddechem potrafi dosłownie zamrozić dowolny budynek wstrzymując w nim na jakiś czas produkcję.

wszystkie cechy, jakie pojawią się w pełnej wersji gry wliczając w to jednostki neutralne. To kolejna nowość, bo choć w *Starcrafcie* można było spotkać okazy fauny różnych planet, to jednak ani nie można było ich zaatakować, ani też one nie mogły zaatakować Ciebie. W Warcrafcie 3 jest zupełnie inaczej. Stworzenia nie będące w armii żadnej ze stron konfliktu pilnują nie zajętych przez nikogo kopalni i istotnych szlaków komunikacyjnych będąc zarówno źródłem punktów doświadczenia dla młodego herosa, jak i – w moim przekonaniu – doskonałym środkiem uniemożliwiającym lub przynajmniej utrudniaszej kontroli nad swoimi mniej licznymi wojskami, co z kolei i tak jest znacznie łatwiejsze ze względu na nowe komendy. Dotyczy to zwłaszcza jednostek dysponujących magią, które potrafią same korzystać ze swoich umiejętności. Kapłan może otrzymać rozkaz automatycznego leczenia znajdujących się w pobliżu oddziałów i będzie to wówczas robił znacznie bardziej efektywnie niż na przykład Ty byłbyś w stanie w środku jakiejś bitwy. To samo tyczy się innych oddziałów władających magią.

Choć jak na razie dostępnych jest tylko kilka map posiadają one

NAJWAŻNIEJSZE JEST ZNALEZIENIE ZŁOTEGO ŚRODKA

Wywiad z Billem Roperem, szefem produkcji Warcrafta 3 w firmie Blizzard.

Świat Gier Komputerowych: Miłośnicy gier Blizzarda to niezwykle liczna społeczność. Czy trudno jest utrzymywać dobry kontakt z taką grupą ?

Bill Ropper: Mamy niezwykłe szczęście posiadania oddanych nam fanów, którzy uwielbiają nasze gry. Cały czas staramy się informować ich o naszych poczynaniach i nowych projektach, ale tak by nie rozbudzać niemożliwych do spełnienia oczekiwań lub niszczyć magię odkrywania gry, gdy ktoś siada do niej po raz pierwszy. Sprostanie wymaganiom stawianym przez tak liczną społeczność jest niezwykle trudnym zadaniem, cały czas pracujemy jednak na tym, by dokładnie znać opinie graczy o naszych programach, a jednocześnie, by w możliwie najbardziej interesujący sposób przekazywać im ważne informacje.

ŚGK: *Starcraft* jest wciąż jedną z najlepszych gier do prowadzenia rozgrywek w trybie multiplayer, zaś *Warcraft* 3 również *ma być taką* właśnie grą. Gdzie twoim zdaniem tkwi sekret stworzenia dobrego trybu multiplayer?

B.R.: Zasady gra muszą być łatwe do nauczenia, a jednocześnie wymagać wysiłku, by umieć zastosować je w praktyce plus samo podłączenie do gry musi być niezwykle proste. Z naszym serwisem Battle.net, w którym za naciśnięciem klawisza można połączyć się z milionami graczy na całym świecie, jest to możliwe. Interfejs serwisu jest niezwykle prosty, my zaś staramy się w taki sposób tworzyć kampanie dla pojedynczego gracza, aby po ich ukończeniu był on w stanie rozpocząć grę z innymi ludźmi wiedząc jak gra funkcjonuje i czego wymaga.

ŚGK: Czy w przyszłości będziecie pracować nad stworzeniem nowego świata gry, czy też Blizzard nadal będzie eksplorował światy, które już stworzył.

B.R.: Mamy trzy światy: *Warcrafta, Starcrafta* i *Diablo*, w których wciąż można tworzyć nowe gry. Chcemy, aby światy te cały czas ewoluowały, ale jednocześnie pragniemy rozwijać naszą zbiorową wyobraźnię, tworząc nowe rzeczy, odwiedzając nowe miejsca. Nawet jednak w światach, które już stworzyliśmy jest wiele miejsc, które mogą posłużyć do zapoczątkowania czegoś nowego. Nic nie jest przesądzone.

ŚGK: Jak sądzisz, czy Blizzard może zaskoczyć swoich fanów diametralnie zmieniając zasady gry nowego *Diablo, Warcrafta* lub *Starcrafta*, czy też pozostanie na już przetartym szlaku? Innymi słowy, czy gracze chcą wciąż tego samego, czy też macie sygnały, że potrzebne jest coś więcej niż tylko nowe rasy i umiejętności jednostek?

jącym dokonanie na samym początku gry ataku tanich jednostek na bazę wroga. Istnieje duże prawdopodobieństwo, iż w ogóle do niej nie dotrą powstrzymane przez stworzenia neutralne. Można z nimi walczyć w dzień albo zaskoczyć je śpiące w nocy! To jeszcze jedna nowość **Warcrafta 3**. Co kilka minut w grze wstaje lub zachodzi słońce odpowiednio zmniejszając lub wydłużając zasięg wzroku Twoich żołnierzy. W nocy wszystkie stworzenia „neutralne" śpią, a przez to są niezwykle łatwym celem. Zdaje się po to, by nie posnęli wszyscy ograniczeni zmniejszoną widocznością, **Blizzard** wprowadził do gry rasę Nocnych Elfów. W ciemnościach, jeśli się nie ruszają, niektóre ich bojowe oddziały stają się zupełnie niewidoczne. Aż prosi się, by przewagę tę wykorzystać w boju. Uwaga zatem, w nocy nikt nie śpi, bo elf się skrada!

Czy po tym krótkim streszczeniu możliwości **Warcrafta 3** również wydaje Ci się, że będzie to hit? Cóż, ja sam nie jestem jeszcze tego w 100% pewny, ale mam taką nadzieję. Wszystkiego dowiemy się, jeśli nie wydarzy się nic niespodziewanego, już w czerwcu. **Warcraft 3** ukarze się w polskiej wersji językowej, a jego wydawcą będzie firma **CD Projekt**. ❐

LUDZIE

Ktokolwiek grał ludźmi w ***Warcrafta 2***, ten w Warcrafcie 3 z pewnością poczuje się jak w domu. Rdzeniem „naszej" armii są jak zwykle piechurzy, których odporność i skuteczność ataku może być zwiększona przez odpowiednie upgrade'y, a z których najważniejszym jest chyba tarcza, drastycznie polepszająca możliwości obrony przed strzałami i włóczniami. Możliwość atakowania z dystansu zapewniają strzelcy, którzy potrafią razić cele naziemne i latające, jak również chować się we wnętrzu krasnoludzkich czołgów. Rycerze stanowią z kolei główną siłę uderzeniową, niezwykle silną i przy okazji zdolną do bardzo szybkiego przemieszczania się.

Jednostki władające magią to kapłani i magowie. Kapłana ma do dyspozycji trzy czary: leczenie, rozproszenie magii oraz wewnętrzny ogień. Leczenie jest oczywiste, rozproszenie magii pozwala usunąć negatywne skutki działania wrogich zaklęć, tudzież zneutralizować aktywne zaklęcia polepszające możliwości wroga, wewnętrzny ogień zwiększa skuteczność obrony i ataku wskazanej jednostki. Mag potrafi z kolei spowolnić ruchy przeciwnika, uczynić dany oddział niewidzialnym lub zamienić wskazaną jednostkę naziemną wroga w owcę (jeśli jest to oddział latający, ginie).

Lotnictwo ludzi składa się z gyrocopterów oraz gryfów. Te pierwsze służą głównie do zwiadu, choć mogą też walczyć z jednostkami latającymi, gryfy są zaś jednymi z najpotężniejszych istot, jakie zobaczysz na niebie.

Armię ludzi dopełniają dwie kolejne jednostki mechaniczne: czołgi oraz mortar teams. Czołgi mogą przewozić strzelców zamieniając się w mobilne bunkry, zaś ich potężna kula zamocowana na łańcuchu świetnie nadaje się do niszczenia budynków. Morar team składa się z kolei z działa i obsługi, i jest przeznaczony głównie do niszczenia struktur wroga, choć po dokonaniu upgrade'u może również atakować jednostki naziemne.

Do walki mogą być powołani nawet chłopi. W chwilach zagrożenia można wydać komendę „Do broni", która sprawi, iż zamieniają się oni w prostego żołnierza. Niestety komenda działa tylko niecałą minutę.

B.R.: W każdej grze, którą robimy staramy się zawrzeć jakieś nowe elementy. Jeśli zagrałbyś teraz w pierwszą część Diablo, a potem w część drugą, zobaczyłbyś że choć pomiędzy nimi jest oczywiste podobieństwo, to jednak różnice są również olbrzymie. Znalezienie złotego środka pomiędzy tym, do czego ludzie są przyzwyczajeni, a nowymi pomysłami jest niezwykle ważne dla utrzymania spójności gier. Co się tyczy ryzyka, każda produkcja jest ryzykowana i naprawdę nie ma żadnej gwarancji, że kolejny program, nad którym pracujesz będzie hitem.

ŚGK: Przejdźmy bardziej do *Warcrafta 3*. Dlaczego postanowiliście zmniejszyć liczbeność występujących w grze armii?

B.R.: Chcieliśmy aby *Warcraft 3* zmuszał gracza to skupienia uwagi na odmiennych celach strategicznych niż miało to miejsce w naszych poprzednich grach, a jednocześnie, by wydawał się podobny do tychże gier. Zmieniając zasady gry chcieliśmy, by zamiast tworzyć olbrzymie armie – tak jak miało to miejsce w *Starcrafcie* – gracz skupił się na mniejszej liczbie jednostek, ale za to znacznie silniejszych. Jeśli w *Starcrafcie* wysłałeś do ataku kilka setek Zergów i straciłeś ich wszystkich – była to tylko część wojny na wyczerpanie. W *Warcrafcie 3*, jeśli zginie Twój 5-poziomowy mag oznacza to w istocie znacznie większą stratę i to zarówno ze strategicznego, jak i emocjonalnego punktu widzenia.

ŚGK: Pomysł, by móc przenosić swoich herosów pomiędzy kolejnymi epizodami kampanii bardzo nam się spodobał. Czy jednak kolejna nowość gry – możliwość ich wskrzeszania – nie budzi u ciebie wątpliwości?

B.R.: Herosi rzeczywiście zdobywają doświadczenie, ale myślimy o kilku rzeczach, które sprawią, iż Twój heros nie osiągnie maksimum doświadczenia powiedzmy już na drugim etapie gry. Co się tyczy wskrzeszania bohaterów, odkryliśmy, że na przykład w *Starcrafcie* gracze zwykli ukrywać swoje najpotężniejsze jednostki byle tylko zachować je przy życiu do końca gry. Mając możliwość ożywienia zabitych herosów gracze nie będą bali się używać ich w walce.

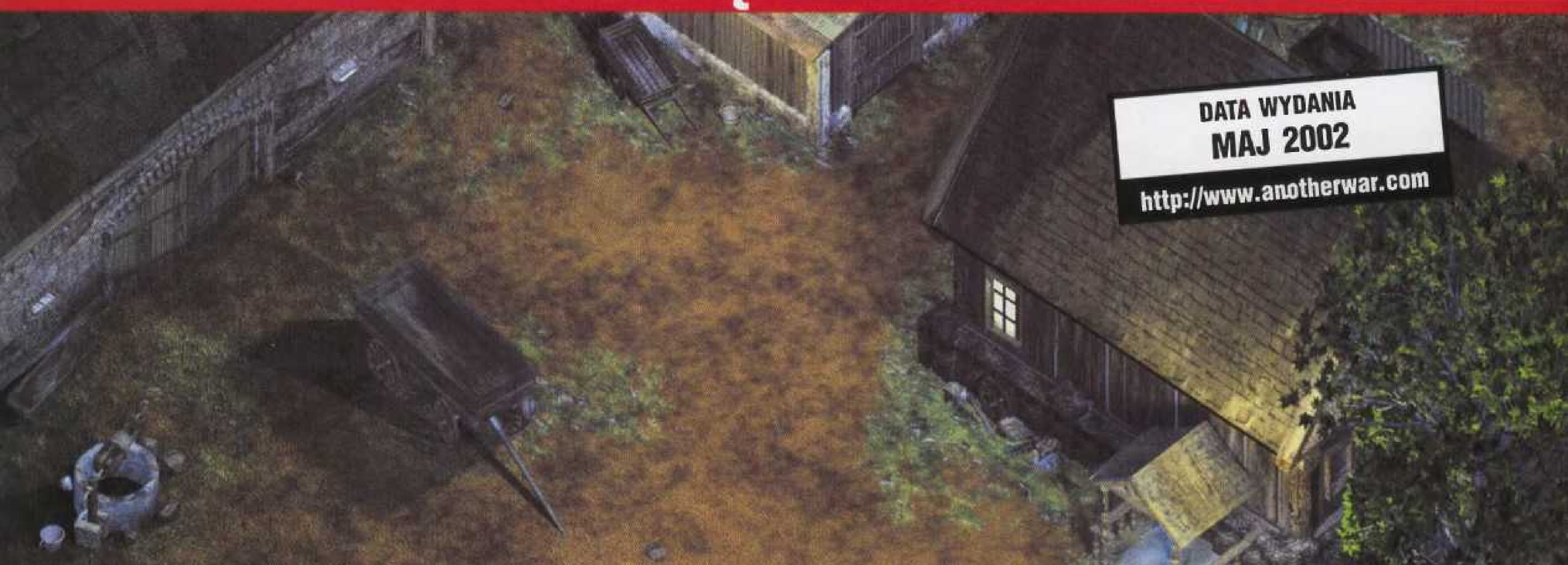
ŚGK.: Dlaczego wprowadziliście do gry poziomy trudności?

B.R.: Odkryliśmy, że początkujący gracze nie mogą ukończyć kampanii Starcrafta. Chcieli sprostać wyzwaniu, ale nie byli wstanie kontynuować gry bez kodów. Wprowadzając poziomy trudności dajemy graczom możliwość zarówno wypróbowania swoich sił, jak i kontynuowania gry w sytuacji, gdy dany misja okaże się dla kogoś zbyt trudna.

ŚGK. Czy ta część zespołu Blizzarda, która tworzyła *Diablo 2*, ma teraz wakacje, czy też pracuje nad kolejnym projektem?

B.R.: Ciężko pracuje ale nie mogę powiedzieć nad czym. To jak na razie nasza tajemnica.

ŚGK. Dziękujemy za rozmowę i życzymy dalszych sukcesów.



ANOTHER WAR

ALLO ALLO W KONWENCJI RPG

Bazyl

W ciągu ostatnich lat mieliśmy aż nadto doskonałych gier role-playing. ***Baldur's Gate***, ***Gothic***, ***Wizardry 8***, ***Planescape Torment***, ***Icewind Dale***, ***Fallout***, ***Arcanum***, ***Deus Ex*** – wszystkie one mogą być traktowane jako wzór, wszystkie wciąż są równie wciągające, jak w dniu swojej premiery. Nie sposób jednocześnie nie zauważyć, iż komputerowe gry RPG coraz bardziej brną w zaułek pod nazwą „fantasy". Spośród wymienionych tytułów tylko ***Fallout*** i ***Deus Ex*** rozgrywają się w przyszłości, cała reszta zaś to wariacje na temat magii i potworów. Nie wygląda na to, by coś miało się w tym układzie zmienić. W nadchodzących wielkimi krokami ***Might & Magic 9*** i ***Morrowind*** z pewnością również nie będziesz mógł jeździć samochodem.

Tym, kto może jednak zmienić nieco układ sił w RPG, jest nasz rodzimy producent, firma **Mirage Interactive**, która kończy właśnie prace nad grą zatytułowaną **Another War**. Jest to rolplej, korzysta on z tego samego ustawienia kamery co ***Baldur's Gate***, systemem walki przypomina ***Diablo***, ale jego akcja rozgrywa się w czasie II wojny światowej w Europie. Innymi słowy, jest to gra, której nikt chyba się nie spodziewał i dodam tylko, że bardzo dobra gra.

Wersja beta **Another War**, którą otrzymaliśmy od producenta, pozwoliła nam się dość blisko zapoznać z grą. Jak jest to przyjęte we wszystkich rolplejach, rozpoczynamy od kreowania postaci. Do wyboru są trzy klasy: mięśniak, złodziej i intelektualista. Słów wyjaśnienia może wymagać jedynie intelektualista, którego główną zaletą jest umiejętność dowodzenia członkami swojej drużyny. Może ich zmusić do natychmiastowego wykonania rozkazu lub na przykład kazać im strzelać do wskazanego celu. Jest to o tyle ważne, iż w **Another War** nie masz innej możliwości kontrolowania swoich towarzyszy broni poza opcją szczerej rozmowy, w której prosisz, by zrobili to lub tamto. Nie zawsze taka rozmowa natychmiast skutkuje, jednak w przypadku intelektualisty szanse na to, iż ktoś Cię nie posłucha są mniejsze niż w przypadku pozostałych dwóch postaci.

Podążając dalej za tematem kreowania postaci, następną rzeczą którą musisz zrobić jest rozdysponowanie przydzielonych punktów pomiędzy cechy postaci. Tu również nie ma żadnych niespodzianek: siła, zręczność, inteligencja, wytrzymałość, charyzma, szybkość i szczęście – z pewnością znasz tą listę z innych gier RPG. Działanie tych cech jest równie oczywiste: duża siła pozwala Ci więcej nieść i używać cięższej broni, szybkość wpływa na zwiększenie klasy pancerza (nazwa trochę nie na miejscu, gdyż żadnego pancerza jak dotąd nie znalazłem, ale przynajmniej wiadomo o co chodzi), wytrzymałość zwiększa liczbę punktów życia.

W miarę zdobywania doświadczenia i awansowania na kolejne poziomy otrzymywać będziesz punkty do rozdysponowania co pozwala bohaterowi z wolna zamieniać się w niemożliwą do powstrzymania machinę wojenną. Jest to o tyle ważne, że choć fabuła i dialogi w **Another War** są niezwykle bogate, to jednak walka odgrywa nie mniejszą rolę. Pojawią się też

umiejętności specjalne takie jak na przykład tawerniany twardziel (opis w ramce), czy wściekłość. Mnie osobiście najbardziej spodobała się postać z umiejętnością, która w anglojęzycznej wersji gry nazywała się „lord of the drinks". Bez komentarza.

Jak już wspomniałem, akcja gry toczy się w czasie II wojny światowej w okupowanej przez Niemców Europie. Intro wprowadzające jest zarówno intrygujące, co i zabawne, a zaczyna się od słów wypowiedzianych przez siedzącego przy knajpianym stole w towarzystwie kolegów człowieka. Mówi on „A wiecie, kiedyś był nawet taki moment, że przez jakiś czas nie piłem...:". Ten rodzaj rubasznego humoru towarzyszy grze właściwie przez cały czas.

Główny bohater **Another War**, Zygmunt (choć imię to możesz zmienić), to człowiek, który ma tendencję do ciągłego angażowania się w jakieś awantury. Przyjeżdża do niewielkiego miasteczka gdzieś we Francji na wezwanie Pierra, swojego starego przyjaciela. Spotykają się w barze – nota bene jego szefem jest niejaki Rene, a możesz go powitać słowami „Allo allo, czy myśmy się kiedyś nie spotkali?" – do którego po chwili wpadają Niemcy i aresztują zarówno Ciebie, jak i Pierra. Oczywiście nie zdążył Ci on wyjaśnić, jaką wielką tajemnicę udało mu się odkryć. Wiesz tylko, że nie może ona wpaść w ręce Niemców i że na własną rękę musisz dowiedzieć się co to jest.

Tak zaczyna się Twoja wielka przygoda, w trakcie której zwiedzisz pół Europy, w tym między innymi Bałkany, Berlin, oblężony Leningrad. Poza zadaniami związanymi z głównym wątkiem gry będziesz mógł zaangażować się także w różne inne przygody, co pozwoli Ci zdobyć punkty doświad-

...Rzecz, na jaką zwraca się przede wszystkim uwagę grając w Another War, to doskonały, czasami czarny, czasami wisielczy humor programu...

„Mamy nadzieję, że kiedyś będzie się mówić: Ta gra przypomina Another War!"

Z Pawłem Kalinowskim, szefem Projektu Another War rozmawia baRTeS

ŚGK: Jakie były dzieje pojawienia się pomysłu na *Another War*? Kiedy rozpoczęły się prace nad tym tytułem?

PK: Prace ruszyły w czerwcu roku 2000, choć pomysł ma genezę nieco wcześniejszą. Jeden z powodów rozpoczęcia produkcji takiej gry to niewątpliwie doświadczenia dużej części zespołu, pracującej wcześniej nad *Gorky 17/Odium*. Chcieliśmy, by *AW* zawierało najlepsze i najciekawsze elementy gier cRPG , a jednocześnie rozszerzało bazę fanów RPG poza grono miłośników fantasy i ogólnie rozumianej fantastyki.

ŚGK: Czy mógłbyś opowiedzieć o fabule gry? W jakim czasie i miejscu jest umiejscowiona, jak zawiązuje się akcja?

PK: Całość akcji odbywa się na terenie Europy podczas drugiej wojny światowej. Wraz z bohaterami gry poznajemy przeróżne odcienie niemieckiej okupacji: od gnuśniejących we francuskich winiarniach, znudzonych żołdaków, przez czynną walkę Wehrmachtu z komunistyczną partyzantką na Bałkanach, do dramatycznego oblężenia Leningradu. Nasz główny bohater wpada w wir wojenny wezwany z dalekich podróży przez dawnego przyjaciela.

ŚGK: Czy fabuła rozwijać się będzie liniowo, czy też możemy się spodziewać wielu questów pobocznych?

PK: W *AW* istnieje sporo zadań niezwiązanych bezpośrednio z głównym wątkiem gry; oczywiście wiele z nich warto wykonać, by podszkolić się w jakiejś umiejętności lub po prostu zyskać trochę punktów doświadczenia. Muszę jednak podkreślić, że wraz z postępem akcji walka staje się coraz ważniejsza i to ona decyduje o powodzeniu w całej tej wojennej przygodzie.

ŚGK: Gdybyś miał porównać tę grę z innymi tytułami cRPG, to do którego z nich *Another War* jest Twoim zdaniem najbardziej podobna?

PK: Mamy nadzieję, że przyjdzie czas, kiedy raczej będzie się mówić: „Ach, ta gra przypomiona *Another War*!". A tak na serio: mnie osobiście wydaje się, że udało nam się wziąć z *Baldur's Gate*, *Planescape Torment* i *Diablo* najfajniejsze ich elementy – dla przykładu, warstwa fabularna *AW* nie jest płytsza, niż w Baldursach i Tormencie, a walką zbliżamy się do *Diablo* (choć w *AW* większe znaczenie ma broń dalszego zasięgu, a nie akcja bezpośrednia). Oczywiście wszystkich nas w jakimś stopniu oczarował też *Fallout*, co widać w ogólnym klimacie gry.

ŚGK: Z jakiego elementu jesteście najbardziej zadowoleni, czyli, innymi słowy, co stanowić będzie o atrakcyjności tego tytułu?

PK: Zdecydowanie najbardziej ożywczy dla rolplejowej rodziny element *AW* to przymrużone oko, z którym opowiadamy całą historię. Mnie osobiście do wielu gier RPG zniechęcała nieprawdopodobna wprost powaga, z którą autorzy prezentowali swój świat, zamieszkany przecież nierzadko przez wielce zabawne stwory. Oczywiście trudno zrobić grę zabawną, korzystając z licencji na świat RPG kupionej od TSR lub Games Workshop, ale my mieliśmy pełną wolność w kreacji, więc bez wahania wybraliśmy drogę prawdziwej rozrywki.

ŚGK: Mnie osobiście poczucie humoru scenarzysty bardzo przypadło do gustu, ale czy nie boicie się reakcji „sztywniaków", którzy być może stwierdzą, że miejscami robicie sobie jaja z drugiej wojny światowej?

PK: Najbardziej naturalna reakcja człowieka na fakty, których ani umysłem objąć nie można, ani zapomnieć o nich nie sposób, to obrócenie wszystkiego w żart. Czyż można uwierzyć, że dyplomowani inżynierowie szacownej korporacji I.G. Farben uczestniczyli w produkcji morderczych substancji, w żaden sposób nie dających się użyć na polu walki? Podobno IBM, wraz ze swymi niezwykłymi na tamte czasy programami pracowniczymi (urlopy, szkolenia, wspólne imprezy), też miał swój udział w zagładzie Żydów. Takie przykłady można mnożyć w nieskończoność. Wszyscy o tym wiemy, a rodzice niektórych z nas widzieli na własne oczy skrawki owych nieprawdopodobnych okropności. Pytasz, czy w tym kontekście wolno stroić sobie żarty. Moim zdaniem nie tylko wolno, ale nawet trzeba, ponieważ inaczej nigdy nie doświadczylibyśmy katharsis, nigdy nie przestalibyśmy się wstydzić, że jesteśmy ludźmi.

Istnieje też inna strona medalu: czy pamiętasz słynne zdanie „W roku 1945 rozpętał się pokój"? Te słowa stały się mottem naszej produkcji!

ŚGK: Opowiedz nam o rozbudowie postaci i najciekawszych elementach ekwipunku.

PK: Przede wszystkim dokonywany na początku gry wybór klasy postaci głównego bohatera ma zdecydowany wpływ na przyszły rozwój zarówno akcji, jak i samej postaci. Każdej klasie (intelektualiście, złodziejowi i mięśniakowi) przypisano różne zdolności, od inwestycji w które zależy przebieg akcji. Przykładowo intelektualista musi skupić się na zdolnościach przydatnych w dowodzeniu grupą, ponieważ nie poradzi sobie z samodzielną, rozproszoną walką. Jego siła polega na tym, że widzi dalej (gdy ma odpowiedni sprzęt, oczywiście), potrafi zmusić do natychmiastowego wykonania rozkazu, umie skierować ogień całej grupy na jeden cel, wreszcie może też nakazać odwrót. Duża grupa standardowych charakterystyk (takich, jak siła, zręczność, wytrzymałość, charyzma, szybkość, itp.) występuje u każdej postaci i ma absolutnie kluczowe znaczenie dla walki, ponieważ oczywistym jest fakt, że do utrzymania w rękach MG-42 podczas puszczania serii, niezbędna jest wyjątkowa siła i zręczność.

ŚGK: Po ukończeniu projektu wybierasz się na urlop do ciepłych krajów, czy może masz inny pomysł na relaks?

PK: Na razie nie ma mowy o odpoczynku, w najważniejszej fazie produkcji (czyli sprzedaży potencjalnemu wydawcy) jest nasz drugi sztandarowy produkt – *RatHunt*; dodatkowo pełną parą ruszyły już prace nad *Another War 2*. Na razie mogę zdradzić tylko, że *AW2* rozpoczyna się dokładnie tam, gdzie kończy się oryginał, więc będziemy mieli najprawdziwszą kontynuację przygód i walk wojenno-knajpianych. Dodatkowo warto wspomnieć, że tak naprawdę jeszcze bardzo długo będziemy pracować z *AW*, ponieważ bez wątpienia przy tej skali projektu nie udało nam się wyeliminować wszystkich nieścisłości i omyłek (patche!). Poza tym jeszcze nie raz wrócimy do *AW* przy okazji lokalizacji projektu na różne języki – już teraz mamy wersję polską, do angielskiej brakuje jeszcze tylko głosów lektorów, trwa tłumaczenie na rosyjski i czeski.

ŚGK: Dziękujemy za tak wyczerpujące odpowiedzi.

czenia i przez to lepiej przygotować się do walk, których nie da się uniknąć. Dość szybko przyłączy się też do Ciebie Johann, niemiecki żołnierz, który pomoże Ci uciec z więzienia, a później także inne postacie.

Rzecz, na jaką zwraca się przede wszystkim uwagę grając w **Another War**, to doskonały, czasami czarny, czasami wisielczy humor twórców programu. Zwiedzając różne lokacje ma się ochotę sprawdzać dosłownie każdy przedmiot i rozmawiać z każdą napotkaną osobą, gdyż zawsze można usłyszeć coś zabawnego. W Annecy, miejscowości, w której spotykasz się z Pierrem jest na przykład zakład pogrzebowy, który reklamuje się słowami „tanio, szybko, solidnie". Zygmunt spytany o opinię na temat zepsutego samochodu stanowczo stwierdza, iż przyczyną usterki jest „krabururator". Kiedy indziej zaś woła do myszkującego po celi szczura „kici, kici...".

Nie samymi dialogami człowiek jednak żyje. Walka stanowi niezwykle ważną część **Another War** i trzeba przyznać, iż odbywa się w sposób równie prosty, co w ***Diablo***, z tą tylko różnicą, iż zamiast mieczy i strzał masz pistolety, karabiny i granaty. Wystarczy wskazać celownikiem cel i kliknąć. W zależności od umiejętności strzeleckich trafisz lub nie. Tu także znaleźć można ślady wisielczego humoru autorów gry, jako że jedną z groźniejszych broni jest niepozorna gumowa kaczka...

Od strony wizualnej **Another War** prezentuje się prawie równie dobrze, co powiedzmy ***Baldur's Gate***. Prerenderowana grafika połączona z efektami świetlnymi tworzy bardzo bogate środowisko gry. Również animacja postaci jest zadowalająca. Oprawa dźwiękowa programu także zasługuje na słowa pochwały, choć w wersji gry, którą testowaliśmy wciąż brakowało jeszcze dialogów.

Premiera **Another War** przewidziana jest na maj. Sądząc po tym, co zobaczyliśmy, jest na co czekać, gdyż jak dotąd nigdy jeszcze nie było gry role-playing w tak umiejętny sposób łączącej bogatą fabułę z tak doskonałym humorem. I choć wydawałoby się, że tematyka wojenna nie zachęca do żartów, to jak się okazuje, wcale nie musi być tak zawsze. ❑

TAWERNIANY TWARDZIEL

Kiedy koledzy, podczas bójki w tawernie „Pod szczęśliwym wisielcem" złamali (omyłkowo) na Twojej głowie solidny, dębowy stół, stałeś się czymś więcej, niż zwykłym człowiekiem. Przeżyłeś Ostateczną Próbę Stołem i teraz jesteś prawdziwym twardzielem! (Zwiększa odporność na obrażenia).

PO(D)RĘCZNA MAPA

Mapa gry jest wygodna w obsłudze i pozwala łatwo zorientować się w terenie. Możesz rzucić okiem gdzie już byłeś w Europie, przyjrzeć się, w jakim regionie jej przebywasz, lub spojrzeć z góry na aktualnie badaną lokację.

KONKURS

Tom Clancy's GHOST RECON

„Ghost Recon" to kolejna doskonała gra z gatunku symulacji taktycznych, firmowana przez światowej sławy autora techno-thrillerów – Toma Clancy'ego. Wspólnie z wydawcą tej gry w Polsce, firmą Play It, przygotowaliśmy dla Was konkurs. Nagrodami jest w nim 20 gier „Tom Clancy's Ghost Recon", a żeby wziąć udział w losowaniu jednej z nich wystarczy podać prawidłową odpowiedź na trzy poniższe pytania:

1. Wymień przynajmniej dwie inne gry, które swym nazwiskiem sygnował Tom Clancy.

2. Jak nazywa się założona przez Toma Clancy'ego firma zajmująca się tworzeniem gier na PC?

3. Jaki konflikt zbrojny przedstawiony jest w „Ghost Recon"?

   a) Izrael vs Syria
   b) Rosja vs NATO
   c) Chiny vs Wietnam

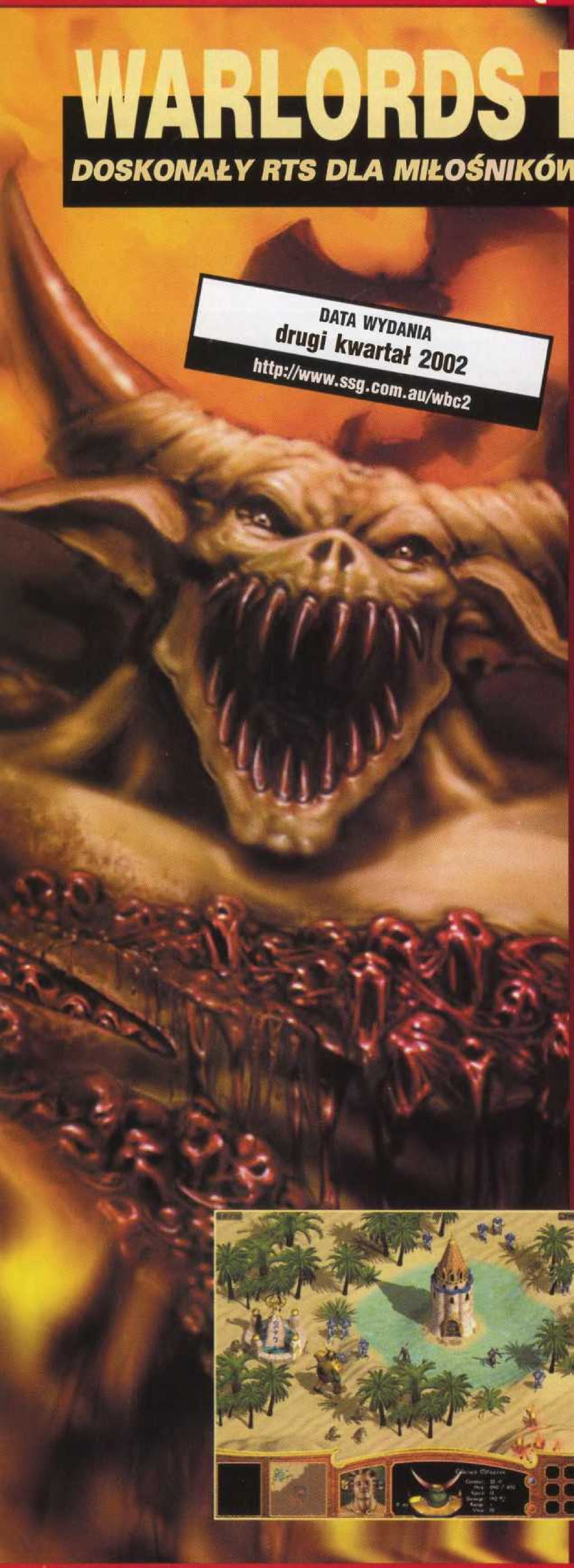
Wśród uczestników konkursu, którzy nadeślą poprawne odpowiedzi rozlosujemy 20 gier „Ghost Recon". Odpowiedzi należy przysyłać wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym na adres redakcji do dnia 30 kwietnia 2002 r.

KUPON KONKURSOWY
Ghost Recon
SGK 4/2002

WARLORDS BATTLECRY 2

DOSKONAŁY RTS DLA MIŁOŚNIKÓW STRATEGII TUROWYCH

Bazyl



Dawno temu wielkim rywalem ***Heroes of Might & Magic*** była seria ***Warlords*** autorstwa firmy **SSG**. Niestety, ostatnia, trzecia część tego cyklu ukazała się wieki temu, w 1997 roku, i od tego czasu tylko ***HoMM***, a ostatnio również ***Apostołowie: Święte Ziemie*** rozpalały serca miłośników strategii turowych utrzymanych w klimatach fantasy. Nie oznacza to, iż „warlordsi" odeszli w zapomnienie. Niespełna dwa lata temu na półki sklepowe trafił ***Warlords Battlecry***, gra posiadająca wszystkie cechy poprzedników tyle tylko, iż z akcją rozgrywającą się w czasie rzeczywistym. Wbrew obawom, iż program nie przypadnie do gustu miłośnikom serii, spodobał się on wystarczającej liczbie graczy, by firma **SSG** zabrała się do produkcji **Warlords Battlecry 2**. W nasze ręce trafiła niedawno późna wersja beta tego programu.

Na pierwszy rzut oka **Battlecry 2** nie różni się zbyt wiele od swojego poprzednika. Wydawać by się nawet mogło, iż jest to klasyczny przykład gry powstałej na zasadzie: bierzemy oryginał, dodajemy potwory, czary, rasy, artefakty, questy, bohaterów, wszystko to oblewamy nową grafiką i już, gotowe – jest nowa gra. Wszystko to prawda, jednak **Warlords Battlecry 2** posiada jedną cechę, która zdecydowanie odróżnia ten program tak od konkurencji, jak i od poprzednika. Jest nią dynamicznie rozgrywająca się kampania, będąca uproszczoną wersją tego co widzieliśmy w ***Close Combat 4*** i ***5***. Obszar gry – w tym przypadku jest to kraina zwana Etherią – podzielony jest na blisko 70 obszarów. Grę rozpoczyna się kontrolując tylko jeden, celem jest zaś podbicie wszystkich. Konkurencja to 11 innych ras, z których każda również dąży do zajęcia jak największej liczby ziem. Ich podbicie nie jest tylko celem samym w sobie, lecz przynosi konkretne korzyści: zwiększa się odporność budynków, skraca czas ich budowy, wzrasta skuteczność określonego rodzaju wojsk w walce. Co więcej, w trakcie walki o każdą z prowincji Twój heros, jak również niektóre z postaci służących

...jedna postać może Ci służyć do wszelkiego typu rozgrywek: kampanii, pojedynczej bitwy, batalii po sieci – cały czas gromadząc punkty doświadczenia i zbierając kolejne przedmioty...

w Twojej armii, mogą znaleźć różnego rodzaju artefakty polepszające ich umiejętności. Ponieważ kolejność, w jakiej dążył będziesz do podbicia Etherii, przy każdej kolejnej grze może być inna (a i rywale nigdy nie zachowują się tak samo) w **Warlords Battlecry 2** grać da się wiele razy.

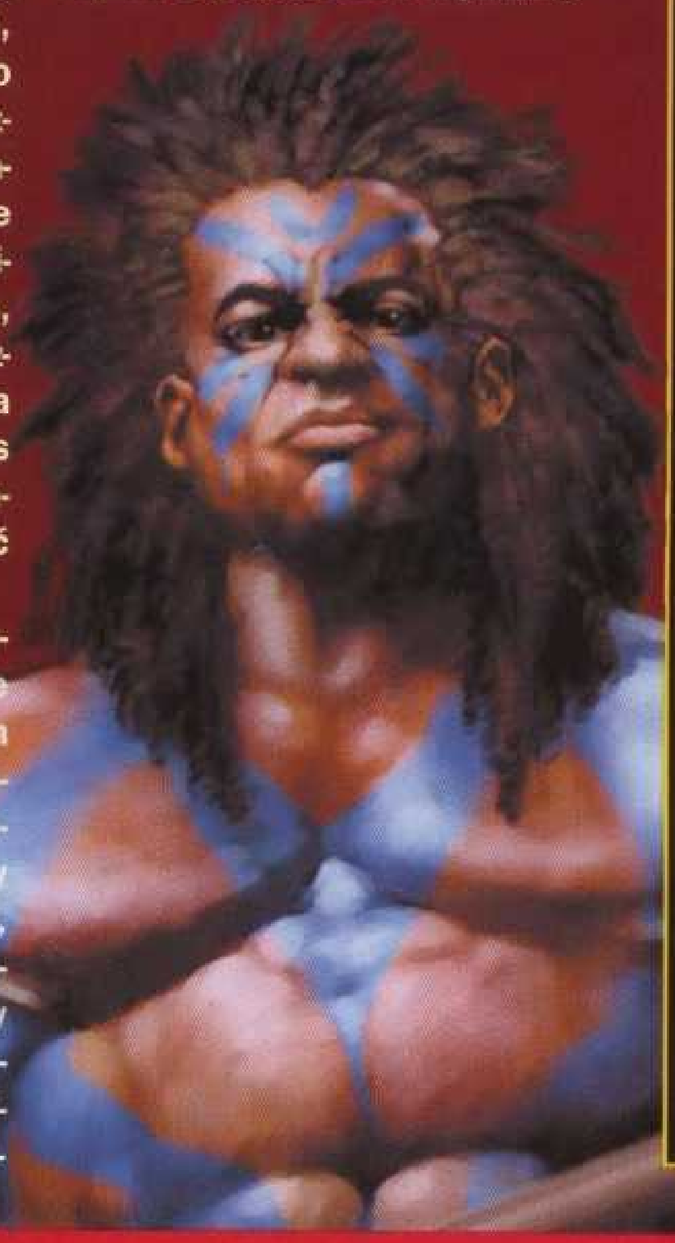
Innym niezwykle istotnym atutem gry jest postać Twojego bohatera. Otóż ta jedna postać może Ci służyć do wszelkiego typu rozgrywek: kampanii, pojedynczej bitwy, batalii po sieci – cały czas gromadząc punkty doświadczenia i zbierając kolejne przedmioty. Z czymś takim nie spotkałem się jeszcze nigdy wcześniej, aczkolwiek możliwość wystawienia do pojedynku multiplayerowego odpowiednio spreparowanego bohatera wydaje się bardzo kusząca.

Warlords Battlecry 2 posiada znacznie więcej ras, artefaktów, rodzajów jednostek od swojego poprzednika. Już na samym początku gry, w trakcie kreowania postaci swojego bohatera, będziesz musiał podjąć decyzje dotyczącego tego, czy ma on być demonem, barbarzyńcą, minotaurem, orkiem, człowiekiem, czy jeszcze jakąś inną rasą z puli dwunastu dostępnych, potem określić jego zawód – tu do wyboru masz aż dwadzieścia różnych profesji, przy czym, co ciekawe, awansując na kolejne stopnie wtajemniczenia otrzymujesz możliwość zmiany swego, nazwijmy to, powołania. To również szalenie urozmaica grę, gdyż na czas jej trwania nie jesteś zmuszony przez cały czas odgrywać roli na przykład barbarzyńcy – możesz przekwalifikować się choćby na szamana.

Wersja gry, którą miałem przyjemność testować, zaskoczyła mnie stabilnością, a przede wszystkim bardzo wydajnie pracującym modułem sztucznej inteligencji. Nawet proste zdawałoby się bitwy (wybierając kolejny obszar Etherii, na jaki chcesz najechać, otrzymujesz informację, jak silnej należy się tam spodziewać obrony) mogą przerodzić się w krwawe zmagania. Komputer szczególną pomysłowość wykazuje w okradaniu Cię z surowców, zdarzały się też momenty, gdy przeciwnik urządzał sobie regularne polowania na głównego herosa.

Od strony wizualnej **Warlords Battlecry 2** nie robi specjalnego wrażenia, choć trzeba zarazem przyznać, iż animacja postaci, zwłaszcza tytanów – swego rodzaju jednoosobowych armii – jest bardzo dobra, podobnie jak efekty towarzyszące rzucaniu zaklęć. Czy wystarczy to, by stawić czoła ***Warcraftowi 3***? Raczej wątpię, choć nie można powiedzieć, iż gra wygląda źle. Wprost przeciwnie. Mnogość barw na ekranie na pewno przykuje Twoją uwagę, rzecz w tym tylko, iż „płaska" grafika razi w **Warlords Battlecry 2** tak samo, jak niegdyś w ***Tiberian Sun***. Cóż, po ***Ground Control***, a w obliczu takich gier jak ***Warcraft 3*** i ***Command & Conquer: Generals*** człowiek ma ochotę na coś lepszego.

Warlords Battlecry 2 ma się ukazać latem tego roku, w polskiej wersji językowej, a dystrybucją gry zajmie się firma **CD Projekt.** ❐

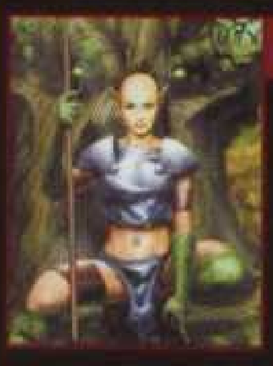


RASY I PODRASY

Chyba w żadnej innej grze nie spotkałem się z takim zróżnicowaniem elfów i krasnoludów. Rzecz warta uwagi, jeśli ktoś wybiera się na „Władcę Pierścieni".

Mroczne Elfy

– jedne z tych elfów, które nienawidzą poezji, postanowiły zrzucić maskę dostojeństwa tak charakterystyczną dla wielu elfów i generalnie żądają dla siebie szacunku. Najczęściej z mieczem lub łukiem w dłoni. Ich tytanem jest Kargoth – pół człowiek, pół pająk rzucający czarnymi błyskawicami.



Leśne Elfy

– kochają las do takiego stopnia, że jeśli któryś z nich nie jest w stanie patrzeć przez całą noc jak rosną żołędzie skazywany jest na wygnanie. Nie cierpią Wysokich Elfów, z wzajemnością zresztą, zaś ich tytanem jest Ironbark – olbrzymi i najstarszy ent.

Wysokie Elfy

– najbardziej dostojna i wyniosła rasa w całej Etherii. W rzeczy samej Wysokie Elfy uważają się za rasę nie z tego świata, która tylko w sobie znanym celu pozostaje w nim przez jakiś czas. Mają świetną kawalerię i łuczników, a ich tytan to król Lunarion dosiadający pegaza.

Mroczne Krasnoludy

– urodzeni rzemieślnicy. Kochają swoje maszyny do tego stopnia, że pozwalają im walczyć. Prawdę mówiąc żaden Mroczny Krasnolud nigdy nie brał udziału w bitwie. Brudną robotę wykonują za nich maszyny, w tym ich tytan – gigantyczny golem o imieniu Grond

Krasnoludy

– lud wojowniczy, acz niewielki wzrostem, co jest przyczyną stałych docinków ze strony innych ras. Zabawa kończy się, gdy żartownisie widzą pod bramami swego miasta krasnoludzkie machiny oblężnicze, najlepsze w całej Etherii. Tytanem krasnoludów jest król Khalid, uzbrojony w młot błyskawic.

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

POWRÓT NAJEMNIKA

baRTeS

DATA WYDANIA
KWIECIEŃ 2002

http://www.hitman2.com

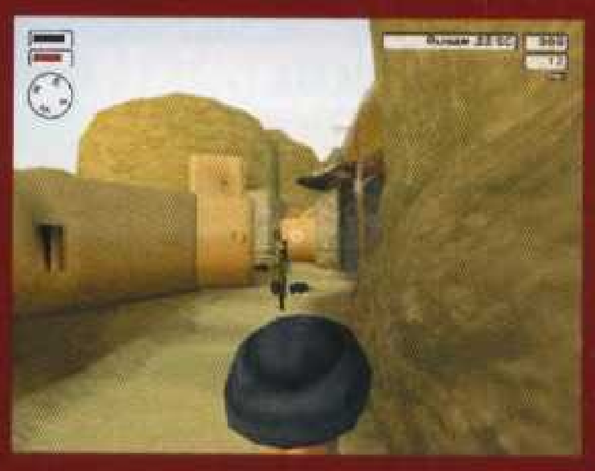
Hitman Codename 47, gra, która ujrzała światło dzienne w zeszłym roku, budziła mieszane uczucia z co najmniej dwóch powodów. Po pierwsze, zastanawiano się nad aspektem moralnym przedsięwzięcia, analizując, czy wcielanie się w rolę płatnego zabójcy to odpowiedni temat na grę komputerową. Druga kwestia sporna, to jakość wykonania ***Hitmana*** – gracze narzekali na niewygodę niektórych rozwiązań (brak sejwów w trakcie misji). Z tej właśnie przyczyny z zaciekawieniem przyjrzałem się drugiej części, zatytułowanej **Hitman 2 Silent Assassin**, z jednej strony oczekując wiernej kontynuacji, a równocześnie spodziewając się poprawek w mechanice gry.

...niektórym z Was się to spodoba, natomiast inni kręcić będą nosami, ale jedno jest wszelako pewne: poziom wykonania to ekstraklasa światowa.

Na zawsze Hitman

Z Agentem 47 spotykamy się kilka lat po wydarzeniach z pierwszej części gry. Nasz schwarzcharakter przeżywa właśnie głęboki kryzys sumienia. Były zabójca na zlecenie, zaszyty w sycylijskim klasztorze, stara się odpokutować ciemną przeszłość pod opieką pewnego księdza. Nawiasem mówiąc, klecha ów to strachliwa postać – gdy przez przypadek zdzieliłem go pięścią w twarz, począł histerycznie wrzeszczeć i umykać przede mną, jak gdybym planował poddać go torturom w stylu Markiza de Sade. Misja treningowa odbywa się na terenie klasztoru, ale mafiosi podstępem zmuszają Cię do opuszczenia cichego lokum i powrotu do starego biznesu.

Znów zatem przyjdzie Ci założyć pięknie skrojony, czarny garnitur i z gracją godną największego artysty mordu wypełniać coraz to nowe zlecenia. Misje wymagać będą od Ciebie zarówno sprytu, jak i opanowania, zręczności oraz precyzji. Na przykład w jednej z misji Twoim zadaniem jest wykończenie pewnego japońskiego biznesmena, ale dobrać się do niego możesz jedynie przez postać jego syna. Tak więc, de facto, zadanie uległo poszerzeniu i czeka Cię większa liczba morderstw, niż to na pierwszy rzut oka wyglądało. Innym razem, KGB zleci zamordowanie jednego ze swoich współpracowników, ale zleceniodawcy zapomną podać jego godność – wyselekcjonowanie „celu" nastąpi dzięki różnego typu



wskazówkom. Pamiętaj przy tym, że samo przebranie się w strój strażnika czy chłopca hotelowego, może nie wystarczyć: inni strażnicy będą się Tobie podejrzliwie przyglądać, wszak ogolona głowa i nieznajome rysy twarzy muszą w końcu obudzić wątpliwości, nawet u najbardziej otumanionego osobnika. W finalnej wersji gry u przeciwników ma się pojawić wskaźnik nieufności. Kiedy zbliży się on do poziomu maksymalnego, to pora wiać gdzie pieprz rośnie, lub prędko obmyślić plan awaryjny. A propos przebierania się: fakt, że Agent 47 za każdym razem układa swój strój w nienaganną kosteczkę, niezmiennie wywołuje u mnie uśmiech na twarzy – nie ma to jak dżentelmen w każdym calu.

Gustowny sprzęt eleganckiego zabójcy

Jak już nadmieniłem, nasz Hitman to bardzo dystyngowany gość, więc i jego ekwipunek godzien musi być prawdziwego profesjonalisty. W tym względzie na pewno się nie zawiedziesz: na Twoim wyposażeniu znajdzie się, między innymi, Uzi, Beretta, kilka innych pistoletów (także z tłumikami), strzelba, karabin szturmowy M4A1, czy też karabin snajperski Dragunow. Ponadto, jako że w **Hitman 2 Silent Assassin** położono duży nacisk na dyskrecję w wykonywaniu misji, dostępny będzie cały arsenał „cichych" broni, na przykład kusza, noże, trucizny i niezawodny sznurek do duszenia. Warto nadmienić, że tym razem broń pozostaje na Twoim wyposażeniu po ukończeniu misji. Z drugiej strony, czasem będziesz musiał przejść przez bramkę wykrywającą metal – wtedy większość sprzętu bojowego musi zostać porzucona, a Agencja postara się w dalszej części misji dostarczyć Tobie nowe narzędzia śmierci.

Będzie lepiej

Sequel ***Hitmana*** ma ambicję wyeliminować wszelkie niedociągnięcia pierwowzoru. Nareszcie będzie można zapisywać grę w dowolnym momencie misji, z kolei tym, którzy narzekali na niewygodną kamerę zza pleców Hitmana, udostępniono opcję patrzenia z perspektywy pierwszej osoby. Oczywiście, ulepszenia nie ominęły aspektu graficznego ***Hitmana*** – na ekranie pojawi się około pięć razy więcej wielokątów, niż w pierwszej części, niezłe wrażenie robi też gra świateł.

Ogólnie rzecz ujmując, grafika w **Hitman 2 Silent Assassin** wygląda odrobinę cukierkowo, szczególnie w trakcie scen rozgrywających się na zewnątrz. Przypuszczam, że niektórym z Was się to spodoba, natomiast inni kręcić będą nosami, ale jedno jest wszelako pewne: poziom wykonania to ekstraklasa światowa. Zwróć też uwagę na muzykę – grze towarzyszy około 40 minut nastrojowej ścieżki dźwiękowej w wykonaniu orkiestry symfonicznej z Budapesztu.

Reasumując, wydaje się, że **Hitman 2 Silent Assassin** zapowiada się na grę, która przyciągnie nie tylko miłośników pierwszej części, ale, być może, zdoła również przekonać do siebie tych, którzy na ***Hitmana Codename 47*** swego czasu zawzięcie psioczyli. ❐

„HITMAN OD POCZĄTKU PLANOWANY BYŁ JAKO SERIA"

Z Thorem Frölichem, projektantem graficznym gry Hitman 2 Silent Assassin, rozmawia baRTeS

ŚGK: Kiedy zdecydowaliście się stworzyć sequel do Hitmana: Codename 47? Czy to wynik popularności tej gry, czy może plany pojawiły się o wiele wcześniej?

TF: Hitman od początku planowany był jako seria, zatem niezmiernie ucieszyliśmy się, że Eidos, nasz wydawca, tak szybko zdecydował się na kontynuację.

ŚGK: Ile misji oczekuje na gracza, która z nich jest najbardziej wymagająca, a która najbardziej interesująca?

TF: Hitman 2 zawiera 21 misji rozgrywających się w sześciu krajach. Moim zdaniem, zarówno najciekawsze, jak i najbardziej wymagające są te rozgrywane w Sankt Petersburgu. To naprawdę duże scenariusze, rozległe mapy, oferujące mnóstwo rozwiązań i możliwości.

ŚGK: Jakie są nowe metody eliminowania swoich „celów"?

TF: Będziesz mógł „zdjąć" delikwentów przy pomocy kuszy, w innej misji otrujesz pewnego osobnika, a jeśli zbyt długo użyjesz na kimś chloroformu, to osoba ta także zakończy swój żywot.

ŚGK: Hitman 2 Silent Assassin posiada opcję FPP. Czy mamy przez to rozumieć, że nasz bohater uwikłany zostanie w dużą liczbę spektakularnych wymian ognia?

TF: Cóż, Hitman wda się w niejedną potyczkę, jeśli gracz tak zadecyduje. Tak naprawdę wszystko zależeć będzie od Twojego stylu gry. Niewątpliwie widok z perspektywy pierwszej osoby bardzo pomaga w momentach gorącej wymiany ognia. Jednak z drugiej strony, opcja ta może się przydać, gdy przyjdzie Ci precyzyjnie wykańczać nic niepodejrzewające ofiary – jak więc widać, FPP nie od razu oznaczać musi totalną sieczkę.

ŚGK: Zapewne przy pomyśle na grę taką, jak Hitman, niezwykle trudno jest stworzyć jakikolwiek sensowny tryb wieloosobowy. Może jednak, mimo to, udało Wam się znaleźć jakieś wyjście, czy zobaczymy misje on-line?

TF: Niestety, Hitman 2 nie posiada opcji wieloosobowej. Jednakże nasz zespół próbował poszukać jakichś możliwości w tej dziedzinie, a to dlatego, między innymi, że w większości przypadków sami jesteśmy zapalonymi graczami sieciowymi. Wpadliśmy na kilka ciekawych pomysłów na multiplayer do Hitmana, niestety, ze smutkiem muszę Was poinformować, że na razie nie mogę się wdawać w szczegóły. Po prostu, poczekajcie trochę, a może coś się z tych naszych konceptów urodzi. Cierpliwości, przyjaciele!

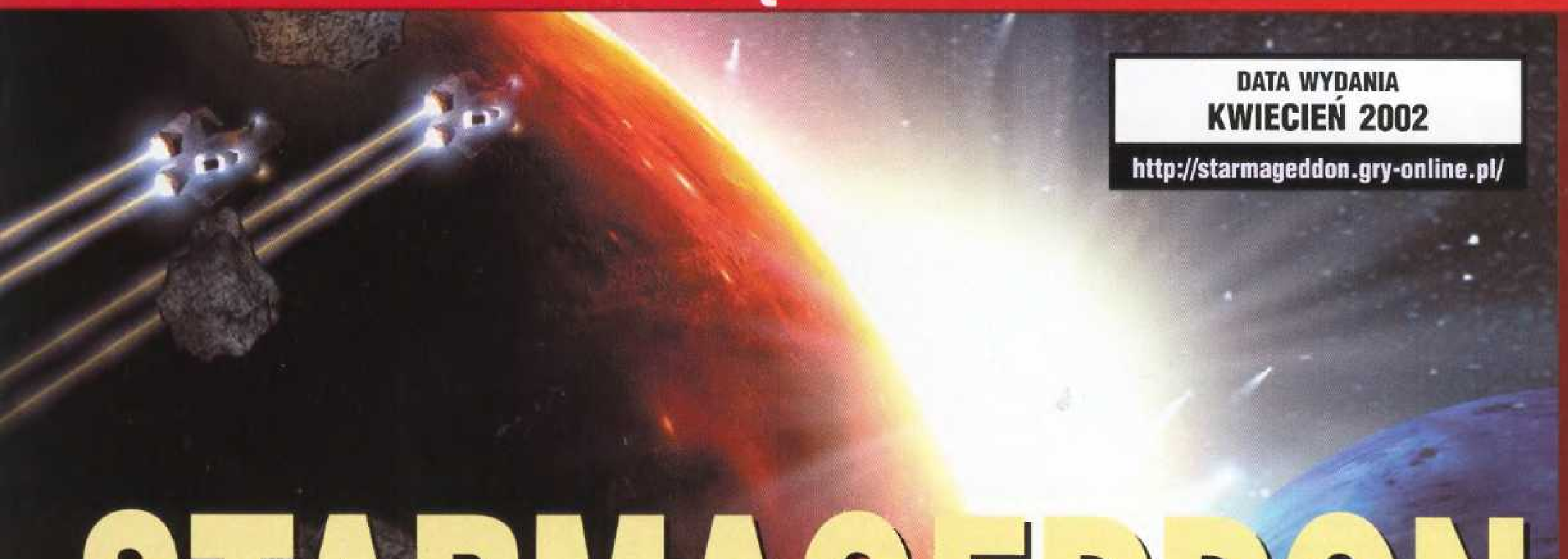
ŚGK: Skoncentrujmy się na chwilę na poprawkach w stosunku do oryginału – wielu graczy narzekało na brak możliwości zapisu w trakcie wykonywania misji, a także na niejasne cele i drogę do nich. Czy coś w tym względzie udało Wam się w Hitmanie 2 Silent Assassin zrobić?

TF: Dołączenie „sejwów" to pierwsza rzecz, jaką zrobiliśmy – tu już nie powinno być żadnych problemów. Zdajemy sobie sprawę, że stanowiło to główne niedociągnięcie Hitmana. Natomiast co do innych zarzutów, to staraliśmy się wyeliminować wszelkie powody do narzekania. Przykładowo, gracz otrzymywać będzie teraz szczegółowe dane podczas rozwoju misji, co w zasadzie powinno zapobiec poczuciu zagubienia.

ŚGK: Kiedy wreszcie poznamy imię głównego bohatera oraz szczegóły dotyczące jego pochodzenia – a może na zawsze owiane to będzie aurą tajemniczości?

TF: Cóż, nie chciałbym odkrywać zbyt dużej ilości kart. Staramy się o naszym zabójcy za wiele nie mówić, ot, ujawniamy tyle, ile wystarczy, by pobudzić wyobraźnię gracza. W ten sposób Agent 47 pozostaje enigmatyczny i tajemniczy, co nie oznacza, że kilka faktów nie zostanie podanych "opinii publicznej". Hitman pomału rozwija się...

ŚGK: Wielkie dzięki za rozmowę.



DATA WYDANIA
KWIECIEŃ 2002

http://starmageddon.gry-online.pl/

STARMAGEDDON

HOMEWORLD Z POLSKI RODEM

baRTeS

Starmageddon – grę produkowaną przez rodzimych twórców z **Lemon Interactive** – prezentowaliśmy już w dziale „wieści" w zeszłym miesiącu. Tym razem postanowiliśmy uzupełnić wiadomości na temat tej bardzo dobrze zapowiadającej się kosmicznej strategii i wesprzeć je obszernym wywiadem z producentami.

Ciekawie wygląda historia tworzenia tego komputerowego dzieła. Jakiś czas temu Adrian Chmielarz (znany między innymi z pracy przy ***Gorky 17***) – zwrócił uwagę na mało znaną grupę developerów, którzy nazywali siebie **We Open Eyes**. Pracowali oni wtedy akurat nad kosmicznym „shooterem" o nazwie ***Genocide***. Chmielarz zauważył w tej grze spory potencjał, ale zasugerował zmianę gatunkową i tak zdecydowano się na erteesa 3D pod tytułem **Starmageddon** (w USA ukaże się on jako ***Project Earth***). Z **Genocide** udało się wykorzystać modele statków kosmicznych oraz podstawy kodu silnika napędzającego grę. Przy produkcji pracuje około dziesięciu osób, niestety już bez Chmielarza, który zakończył swą współpracę z **Lemonem**, co jednak, jak twierdzą panowie z „interaktywnej cytrynki", absolutnie nie zaszkodzi projektowi. Poświęćmy odrobinę miejsca fabule **Starmageddonu**. Historia dotyczy ekspansji rasy ludzkiej we wszechświecie. Człowiek skolonizował już planetę w systemie Alfa Centauri, a teraz kolej przyszła na jedną z gwiazd w konstelacji Byka. Ekspedycja United Earth Forces niezbyt gościnnie przywitana zostaje przez silną flotę Demonów i tak rozpoczyna się bój o dominację we wszechświecie.

Na zakończenie jeszcze parę słów o fizyce kosmosu. Jako że twórcy pragnęli odejść od zbytniej wierności realiom rządzącym przestrzenią kosmiczną, pojazdy poruszają się o wiele szybciej, niż teoretycznie miałyby prawo, kosmos pełen jest tuneli przestrzennych, pól siłowych i meteorów. Zaimplementowanie powyższych elementów ma na celu „zaludnienie" kosmosu tak, by nie znudził graczy swą monotonią i pustką. Gra już niebawem zawita na półkach sklepowych; wydaje się, że warto na nią czekać. ❐

LEMON INTERACTIVE

Rok założenia: końcówka 2000 r.
Siedziba: Warszawa
Stan osobowy: około 40 pracowników
Priorytety: podbić rynek światowy jako producent gier komputerowych oraz wydawać i dystrybuować gry w Polsce i na terenie krajów niemieckojęzycznych
Aktualne i przyszłe projekty: Starmageddon oraz szpiegowska gra akcji TPP będąca połączeniem idei serialu, komiksu i interaktywnej rozrywki – nazwa jeszcze nie ujawniona
Największy sukces: 1) Starmageddon zostanie wydany na całym świecie 2) sprzedaż pół miliona gier w 2001 roku na polskim rynku
Zaliczone wpadki: z tzw. „przyczyn niezależnych" wydanie gry S.W.I.N.E w wersji angielskiej, mimo zapowiadanego spolszczenia
Motto: „Dobre gry komputerowe mogą być tanie i będą jeszcze tańsze, a jeśli jacyś wydawcy tego nie rozumieją, znikną z rynku".

„Najmocniejsza strona Starmageddonu? Cóż, całość gry jest wyśmienita!"

Z Przemysławem Marszalem z firmy Lemon Interactive, zaangażowanym w produkcję gry Starmageddon jako główny projektant artystyczny, rozmawia baRTeS. Swoje „trzy grosze" miejscami dorzuca tajemniczy osobnik, przedstawiający się jako Paweł M. – to główny programista Starmageddonu.

Przemysław Marszal

Paweł M.

ŚGK: Nie ukrywacie inspiracji grą Homeworld. W czym Starmageddon będzie ją naśladować i jak daleko się na niej wzorujecie? To chyba nie będzie klon tej, niewątpliwie wyśmienitej, gry? I czy będzie to klasyczny ertees?

„Starmageddon to nie jest klon gry Homeworld, jest to zupełnia inna gra, którą z Homeworldem łączy jedynie kosmos jako miejsce usytuowania akcji... Starmageddon to taki Red Alert w kosmosie tyle, że posiada świetną grafikę 3D"

Przemek Marszal: Ta kwestia bardzo często pojawia się przy omawianiu Starmageddonu. Zapewne dla znaczącej części graczy pytanie zasadnicze brzmi: „Jak się ma Starmageddon do Homeworlda?". Nasza gra, jeśli chodzi o sposób prowadzenia rozgrywki, w znacznym stopniu odchodzi od tego, co swego czasu zaproponowała firma Sierra. Starmageddon, patrząc z punktu widzenia grywalności, interfejsu oraz zarządzania, to tak naprawdę Red Alert, Command & Conquer i Starcraft w jednej postaci, czyli dynamiczna i prosta w obsłudze strategia czasu rzeczywistego. Z gier typu Homeworld zaczerpnęliśmy inne elementy rozgrywki, a mianowicie: pełne trójwymiarowe środowisko akcji (w przeciwieństwie do Homeworlda – z pełną swobodą ruchu) oraz realia, czyli wojna ras w kosmicznej scenerii.

ŚGK: Starmageddon oferować będzie pełną swobodę operowania kamerami w trójwymiarowym świecie gry. Czy nie utrudni to prowadzenia rozgrywki?

„Gra się tak łatwo, jak w Quake czy Unreal tyle, że jest to strategia..."

PM: Jestem przekonany, że przy pierwszym kontakcie ze Starmageddonem, spora część osób zawyrokuje, że obsługa gry jest dosyć dziwna. Wynika to w głównej mierze z tego, że myśląc o erteesach, operowanie w świecie gry wyobrażamy sobie zwykle jako poruszanie myszką po ekranie i dołączenie kilku skrótów klawiaturowych odpowiedzialnych za grupy, zadania, taktykę. Nasz interfejs jest nieco inny: ogólnie rzecz ujmując, jest to system poruszania się rodem z gier FPP (orientacja 3D) połączony ze standardowymi erteesowymi rozwiązaniami a la C&C.

ŚGK: Czy mógłbyś pokrótce scharakteryzować rasy występujące w grze i różnice w ich prowadzeniu?

PM: Rasy, którymi można dowodzić, są dwie: Ludzie (standardowa rasa ze średnimi parametrami i zapotrzebowaniem na surowce oraz energię) oraz Demony (ustawione na atak, dysponujące silnymi, ale równocześnie wolniejszymi jednostkami). Do tego dochodzi jeszcze rasa Vitechy (czyli wysoka technologia plus zupełnie odmienne surowce). Tak wygląda podstawowy podział. Dodatkowo, każda rasa posiada swoje unikalne jednostki oraz zróżnicowany stopień wykorzystania surowców (są to: meteory „standardowe", „lodowe", „radioaktywne" oraz energia innych jednostek). Podstawowe podejście do walki będzie zbliżone, natomiast gracz swobodnie konstruować będzie swoje akcje i, w zależności od potrzeb, opierać je będzie na unikalnych jednostkach.

ŚGK: Fabuła zawiera nagłe zwroty akcji, co niewątpliwie cieszy, ale czy równocześnie będzie można tę grę ukończyć na kilka sposobów, czy też do celu prowadzi tylko jedna droga?

„Jeden level - jeden cel, ale możliwości i dróg tysiąc..."

PM: W każdej misji określony jest zawsze jeden konkretny cel, natomiast tylko i wyłącznie od gracza zależy, jak go osiągnie. W jego gestii leży, czy, na przykład, zdecyduje się na wykonanie bardzo szybkiego, acz słabego ataku, czy też może najpierw pójdzie ścieżką rozbudowy.

ŚGK: „Wielopoziomowość rozgrywki" – brzmi to ciekawie, ale równocześnie odrobinę enigmatycznie. Na czym owa wielopoziomowość ma polegać, czyżbyśmy mieli równocześnie walczyć na kilku frontach?

PM: Będzie dokładnie tak, jak mówisz: walka na dalszych etapach rozgrywki będzie się działa symultanicznie w trzech środowiskach, przy czym w każdym z nich gracz będzie musiał realizować wytyczne misji. Efektem powyższego jest duże przyspieszenie akcji oraz dodatkowe urozmaicenie w stosunku do typowych erteesów. Nie ukrywam, że będzie to wymagało od gracza jeszcze większego zaangażowania w rozgrywkę, ale gwarantujemy, że każdą z misji da się ukończyć.

ŚGK: Doszły nas słuchy, że choć multiplayer zostanie dołączony, to jednak traktujecie go raczej jako sprawę drugorzędną. Dlaczego?

PM: Nie jest to do końca zgodne z prawdą. Rzeczywiście, singleplayer jest najważniejszy, ale bynajmniej nie wynika to ze słabości trybu wieloosobowego, lecz z problemów natury technicznej. Po prostu gra w Sieci wymaga szybszego komputera oraz dobrego łącza, a wiadomo, że nie każdy w naszym kraju spełnia powyższe wymogi. Przecie Starmageddon, nawet w singlu, i tak jest grą dosyć wymagającą sprzętowo. Wracając jednakże do meritum, opcja multiplayer będzie dawała możliwość zagrania w jednym z trzech trybów rozgrywki. Będą to: „deathmatch", gra zespołowa oraz potyczka dla 8 graczy jednocześnie.

ŚGK: Jeśli możesz, to uchyl na chwilę rąbka tajemnicy i zdradź naszym czytelnikom, co sprawiło Wam największe trudności podczas produkcji gry i jak sobie z owymi problemami poradziliście. Z drugiej strony, co jest najmocniejszą stroną tytułu?

PM: Generalnie gra sama w sobie stanowiła dla nas duże wyzwanie. Na szczęście Ludzie, z którymi pracowaliśmy, wykazali się dużą inwencją i pracowitością, co przyniosło znakomite rezultaty. Przejdźmy jednak do konkretnych problemów: w mojej opinii największym z nich było końcowe poskładanie części gry w spójną całość, dbając o zachowanie stabilności oraz funkcjonalności. Niespodziewanie męczącą sprawą okazało się również zsynchronizowanie animacji, czyli oglądanie dziesiątki razy tych samych ujęć, dbając o odpowiednie dopasowanie mowy i tekstu do sytuacji. A najmocniejsza strona Starmageddonu? Cóż, całość gry jest wyśmienita! A mówiąc poważnie, to postawiłbym właśnie na interfejs. Po kilkunastu minutach gry w Starmageddon, sami zrozumiecie, o co mi chodzi.

ŚGK: Na zakończenie zdradź nam Wasze plany na przyszłość. Nad czym, poza Starmageddonem, w tej chwili pracujecie?

PM: Obecnie pracujemy nad lokalizacjami oraz nowym projektem, ale niech pozostanie on na razie owiany mgiełką tajemnicy. Wygląda więc na to, że chyba się jeszcze spotkamy.

ŚGK: Też mam taką nadzieję. Dzięki za poświęcenie nam swojego cennego czasu.

OLAF_22

JUŻ OD WIELU TYGODNI DZIĘKUJĘ WSZYSTKIM BOGOM ZA ISTNIENIE BARÓW MLECZNYCH. NIE MA TO JAK POMIDORÓWKA I FRYTKI Z SADZONYM ZA 3,80 PLN.

TUTAJ KOŃCZY KAŻDY MŁODY FACET, KTÓRY WYFRUNĄŁ Z RODZINNEGO GNIAZDKA I NIE MA ANI CZASU ANI CHĘCI NA PRZYSWOJENIE SZTUKI GOTOWANIA.

OLAF!

!

BOGART TO MÓJ STARY ZNAJOMY Z LICEUM. MIAŁ FIOTA NA PUNKCIE FILMÓW. OBECNIE PRACOWNIK W SIECI WYPOŻYCZALNI VIDEO. PODCZAS ROZMOWY WSPOMNIAŁEM MU O MOIM NAWRÓCENIU NA...

CRY! STARY, DAWNO Z TEGO WYROSŁEM. KIEDYŚ TO SIĘ CHODZIŁO DO TAKIEJ BUDY NARRZELIU, NA KANGAROO, ALE TERAZ...

SZCZERZE? TO ZABAWA DLA INTROWERTYCZNYCH DZIECIAKÓW, KTÓRE BOJĄ SIĘ SPOJRZEĆ PRZEZ OKNO NA RZECZYWISTOŚĆ.

WIĘC MÓWISZ I O MNIE...

BOGART SERWOWAŁ PODOBNE TEKSTY CAŁĄ DROGĘ DO MNIE. KUPILIŚMY KILKA PIWEK I WYPOŻYCZYLIŚMY FIGHT CLUB. TO MIAŁ BYĆ JEDEN Z TYCH MĘSKICH WIECZORÓW.

ALE PRZYNAJMNIEJ SPRÓBUJESZ, CO?

NIE DAWAŁEM ZA WYGRANĄ. ZESTAW: STAŁKA I NOWY WOLF POLANNY GO PRZEKONAĆ.

SŁUCHAWKI? PO CO?

DLA KLIMATU, CZŁOWIEKU. UTONIESZ W TEJ GIERCE.

BOGART LĄDUJE W NORMANDII...

PROPONUJĘ OGLĄDANIE FILMU. BOGART TWIERDZI, ŻE JESZCZE POGRA. ZRESZTĄ FILM FINCHERA ZNA NA PAMIĘĆ.

IDĘ W KIMĘ. BOGART NIE ZDRADZA OZNAK ZMĘCZENIA.

ZASYPIAJĄC SŁYSZAŁEM JESZCZE RADOSNE OKRZYKI BOGARTA Z POWODU NAJWIĘKSZEJ ILOŚCI FRAGÓW NA KONCIE.

KIEDY SIĘ OBUDZIŁEM, OKAZAŁO SIĘ, ŻE BOGART ZNIKŁ.

ZNIKŁ DOSŁOWNIE. NIE ZJAWIAŁ SIĘ W PRACY, W KOŃCU GO WYWALILI. CZASAMI SPOTYKAŁEM JEGO PANNĘ. DOPYTYWAŁA SIĘ, CZY WIEM COŚ O BOGARCIE. GDZIE MOŻE BYĆ... NIE MOGŁEM JEJ POMÓC.

PEWNEGO DNIA...

TY, SERIO, JEST TAKI KOLEŚ! MÓWIĄ NA NIEGO NOCNY TOLKA. JEŚLI PO ZMROKU URZĄDZISZ SOBIE MAŁE TOURNÉE PO NETOWYCH KAFEJACH, Z PEWNOŚCIĄ GO SPOTKASZ. GRA JE WSZYSTKO, PODEJMUJE KAŻDE WYZWANIE I NIGDY NIE PRZEGRYWA

SPACE TERROR II

MÓWISZ.

NIEEE...

...A MOŻE...

HOSTILE WATERS: ANTAEUS RISING

Wojna w imię pokoju

Niewiarygodne, jakie efekty można uzyskać nie tworząc nic nowego, a jedynie łącząc znane już od lat elementy gier komputerowych. Wystarczy tylko odrobina inwencji, zaczerpnięcie z dwóch gatunków – erteesa i gry zręcznościowej – tego, co w nich najlepsze, porządne przyłożenie się do technicznej strony projektu i już okazuje się, że niczym z magicznego kapelusza, wyłania nam się gra o fantastycznej grywalności. W taki właśnie sposób powstał tytuł Hostile Waters, produkcji brytyjskiej firmy Rage.

baRTeS

Zagrożona utopia

Twórcy, choć fabułę opierają na ogranym temacie globalnego konfliktu, to jednak podchodzą doń w oryginalnym stylu. Przenosisz się w przyszłość, do roku 2032 i nagle dowiadujesz się, iż świat przeszedł niespodziewaną metamorfozę – na naszym globie od dwudziestu lat panuje niczym nie zmącony pokój. W niepamięć odeszły zjawiska, takie jak głód, ubóstwo, konflikty. Swe znaczenie straciła nawet idea pieniądza. Dzięki cudotwórczej nanotechnologii mikroskopijne roboty tworzą ze skrawków metalu wszystkie potrzebne ludziom sprzęty i urządzenia. Wydawać by się mogło, że o takiej sytuacji ludzkość marzyła od zawsze. Nic bardziej błędnego. Przecież to oczywiste, że musiała się znaleźć grupa ludzi, którym owa sielanka wyraźnie nie jest na rękę. Przy pomocy technologii zapożyczonej od Obcych, tworzą oni sztuczny archipelag na Oceanie Spokojnym i stąd prowadzą terrorystyczną kampanię przeciw pokojowo nastawionej frakcji ludzkości. Ich cel to przywrócenie starego porządku naznaczonego wojną, śmiercią i zniszczeniem. Nad całym światem zawisło tedy widmo koszmaru, o którym rasie ludzkiej już prawie udało się zapomnieć – dużymi krokami nadchodzi wojna.

Zmartwychwstanie kolosa

Kluczową rolę w tej ważnej rozgrywce odgrywa tytułowy Antaeus, potężny krążownik-baza, pamiętający czasy wojny z 2012 roku. Został on podniesiony z głębin oceanu, a dowodzenie nim powierzono nikomu innemu, tylko Tobie. Niestety, długie lata obcowania z żyjątkami głębinowymi i słoną wodą morską nie mogły pozostać bez echa – przywrócenie kolosa do pełnej sprawności zajmie Ci mnóstwo czasu, a ściślej mówiąc dwadzieścia jeden misji składających się na kampanię dla pojedynczego gracza (każdy etap rozgrywany jest na innej wyspie archipelagu). Za to kiedy już Ci się uda przywrócić Antaeusowi jego pierwotną funkcjonalność, światowy konflikt zostanie rozstrzygnięty na korzyść Twoją i ludu miłującego pokój.

Kroker in control

Zarówno charakterystyka poszczególnych misji, jak i funkcja pełniona przez samego Antaeusa, zaczerpnięte są ze strategii czasu rzeczywistego. Większość zadań polega na stopniowym opanowaniu wyspy, zebraniu odpowiednich zasobów, walce z siłami nieprzyjaciela i zniszczeniu jego struktur produkcyjnych i militarnych, w tym oczywiście bazy głównej. Brzmi to być może sztampowo, jednakże droga prowadząca do wypełnienia celów misji daleka jest od wyświechtanych schematów rodem z erteesów. Przede wszystkim na starcie zapomnij o taktyce opartej na zasadzie: „wyprodukuję setki jednostek i wtedy nikt mi nie zagrozi". Ograniczone zasoby energii skutecznie wybiją Ci z głowy takie myślenie – zostaniesz zmuszony do ostrożnego szafowania losem dostępnych sił. Wątek ten rozwinę w dalszej części recenzji, na razie jednak wróćmy na pokład flagowego okrętu, by omówić jego podstawowe zadania.

Pojazd-orkiestra

Antaeus służy jako Twoja baza wypadowa i główny punkt dowodzenia. Co ważne, w **Hostile Waters**, w odróżnieniu od innych stra-

tegii czasu rzeczywistego, nie buduje się żadnych struktur produkcyjnych, albowiem na pokładzie krążownika znajdziesz wszystko co jest Ci potrzebne do prowadzenia skutecznej walki. Tutaj właśnie konstruować będziesz swoje jednostki bojowe, także tu znajduje się „pomieszczenie wojenne", skąd na odległość wydaje się rozkazy, wreszcie na pokład Antaeusa transportuje się próbki technologii i sprzętu, które potem poddawane są ekspertyzie – w taki sposób zdobywa się nowe typy broni.

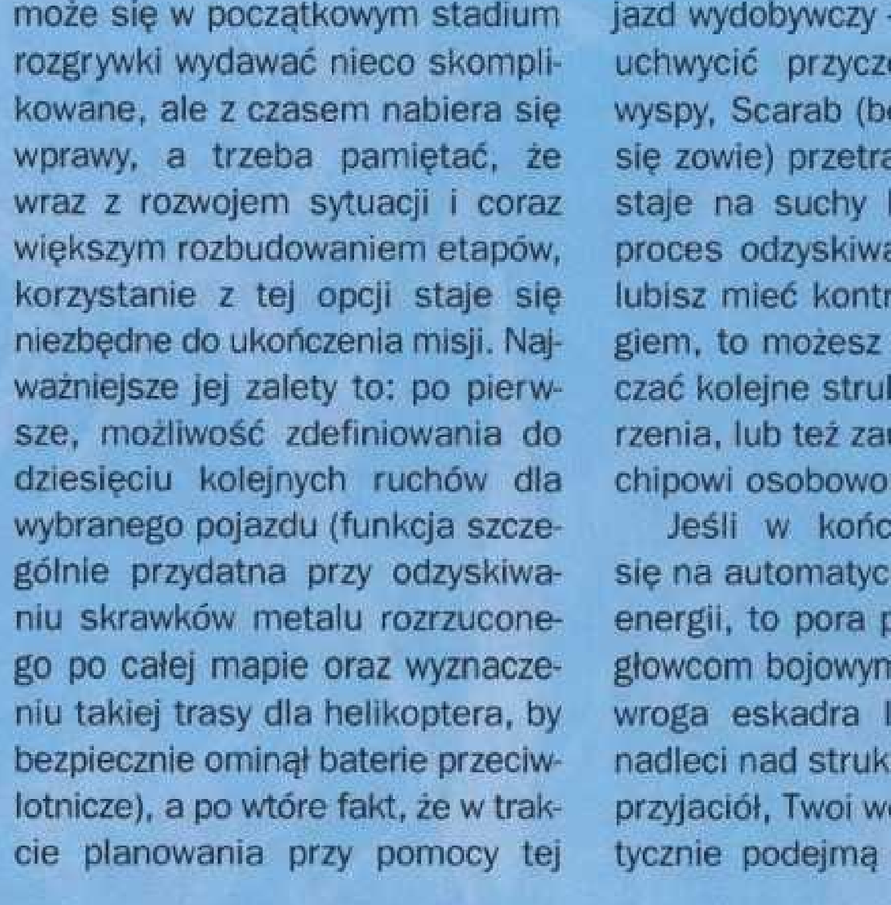
Jeśli chodzi o pierwszy z elementów, czyli tworzenie pojazdów bojowych i wydobywczych, to mamy tu do czynienia z mieszanką starych rozwiązań z nowatorskimi pomysłami. Każda jednostka, czy to helikopter bojowy, czy też transportowiec, pojazd wydobywczy lub poduszkowiec, posiada kilka slotów, w które montowane są podzespoły i wyposażenie, na przykład opancerzenie, ewentualnie moduł wydobywczy lub leczniczy. Jednakże najistotniejszą częścią składową każdego wehikułu jest tak zwany „chip osobowości" – czyli coś na kształt kodu genetycznego pobranego od żołnierzy poległych podczas poprzedniej wojny. Dzięki owemu chipowi, wyprodukowane pojazdy nie wymagają stałej kontroli ze strony gracza – wystarczy bowiem wydać odpowiednie rozkazy, a piloci ożywieni na skutek aktywacji chipów, zajmą się wykonaniem wyznaczonych przez Ciebie zadań. Trzeba przyznać, że z reguły radzą sobie z tym wyśmienicie. Rzecz jasna, jeśli Antaeus jest wystarczająco zasobny w energię, możesz pozwolić sobie na budowę dodatkowych jednostek nie posiadających modułu osobowościowego, ale musisz się liczyć z tym, że żaden ruch tychże jednostek nie nastąpi bez Twojego bezpośredniego nadzoru – po prostu musisz usiąść za ich sterami.

Rozkazy mogą być wydawane w dwojaki sposób. Najwygodniej używa się trójwymiarowej mapy umieszczonej w „pomieszczeniu wojennym". Z niej wyczytasz nie tylko ukształtowanie terenu działań, ale także rozmieszczenie jednostek przyjaznych, wrogich, obecność różnego typu struktur, zarówno neutralnych jak i nieprzyjacielskich, kończąc na składowiskach złomu potrzebnego do uzyskiwania energii. Używanie tej mapy i wydawanie rozkazów przy jej użyciu może się w początkowym stadium rozgrywki wydawać nieco skomplikowane, ale z czasem nabiera się wprawy, a trzeba pamiętać, że wraz z rozwojem sytuacji i coraz większym rozbudowaniem etapów, korzystanie z tej opcji staje się niezbędne do ukończenia misji. Najważniejsze jej zalety to: po pierwsze, możliwość zdefiniowania do dziesięciu kolejnych ruchów dla wybranego pojazdu (funkcja szczególnie przydatna przy odzyskiwaniu skrawków metalu rozrzuconego po całej mapie oraz wyznaczeniu takiej trasy dla helikoptera, by bezpiecznie ominął baterie przeciwlotnicze), a po wtóre fakt, że w trakcie planowania przy pomocy tej mapy bieg gry jest wstrzymany, co daje czas na spokojne przeanalizowanie obranej taktyki i wprowadzenie koniecznych zmian (każde polecenie da się odwołać bez negatywnych konsekwencji). Natomiast druga opcja wydawania poleceń, to bezpośrednie komendy w trakcie walki, z tym, że wtedy o wiele trudniej dyryguje się poczynaniami całego zespołu – sprawdza się to raczej tylko w kwestii sterowania pojedynczą jednostką. Tak czy inaczej, sam zauważysz, że obu stylom prowadzenia rozgrywki należy poświęcić mniej więcej tyle samo uwagi.

Antyteza masowości

Opuszczając pomieszczenie wojenne i podnosząc helikopter z lądowiska umieszczonego na Antaeusie, przechodzisz równocześnie do zupełnie innego wymiaru gatunkowego. Oto bowiem ertees ustępuje pola grze zręcznościowej. Nadchodzi czas, byś na świat gry spojrzał zza prowadzonego właśnie sprzętu bojowego (perspektywa TPP to jedyna opcja, nie ma widoku pierwszej osoby). Także i tu **Hostile Waters** oferuje dwa alternatywne sposoby prowadzenia wojny. Weźmy za przykład pojazd wydobywczy – gdy już zdołasz uchwycić przyczółek na brzegu wyspy, Scarab (bo tak ów wehikuł się zowie) przetransportowany zostaje na suchy ląd i rozpoczyna proces odzyskiwania złomu. Jeśli lubisz mieć kontrolę nad recyclingiem, to możesz osobiście wyznaczać kolejne struktury do przetworzenia, lub też zaufać w tej kwestii chipowi osobowości.

Jeśli w końcu zdecydowałeś się na automatyczne gromadzenie energii, to pora przyjrzeć się śmigłowcom bojowym. Gdy pojawi się wroga eskadra lub Twoja grupa nadleci nad struktury obronne nieprzyjaciół, Twoi wojownicy automatycznie podejmą walkę. Tak więc możesz zarezerwować sobie rolę obserwatora, lub wziąć sprawy w swoje ręce, szczególnie, gdy sytuacja obraca się na niekorzyść Twoich wojsk. Nie oznacza to bynajmniej, że Twoi podopieczni nie potrafią walczyć – wręcz przeciwnie, bardzo dobrze rozpoznają warunki pojedynku, korzystają z ukształtowania terenu, potrafią bić się „z doskoku", itd. Problem tkwi jedynie w ich osobowości – na przykład taki Ransom, to nieokiełznany wariat, który notorycznie pcha się w sam środek powietrznej batalii. Czasem więc przyjdzie Ci ostudzić jego zapał bojowy, przejąć stery prowadzonego przezeń helikoptera i wycofać się spod krzyżowego ognia. Nawiasem mówiąc, różne cechy charakteru Twoich pilotów pozwalają w szybkim czasie zżyć się z nimi na dobre i na złe, Dobrze, że postaci te nie umierają – jedyne, co tracisz to sprzęt bojowy. Tworzy się tym samym atmosfera zespołowości, tym bardziej, że piloci rozmawiają między sobą w trakcie walki, prawiąc sobie komplementy, ostrzegając przed niebezpieczeństwem, a czasem nawet pozwalają sobie na mały flirt towarzyski. Jak więc widać, **Hosti-**



A GDZIE SIĘ PODZIAŁ DEMPSEY?

W trakcie gry w **Hostile Waters** pomocą i dobrą radą służy Ci dwoje agentów – niejaki Walker i piękna Church. W postaci te wcieliła się para aktorów brytyjskich, którzy już kiedyś ze sobą współpracowali. To Paul Darrow i Glynis Barber, a osoby te spotkały się uprzednio na planie serialu science-fiction pod tytułem „Blake's 7". Jednakże ta druga postać o wiele bliżej znana jest polskim widzom z serialu „Dempsey and Makepeace", gdzie odgrywała rolę brytyjskiej policjantki współpracującej z nieokrzesanym Jankesem – Dempsey'em. Serial ten pojawił się na ekranach telewizorów w połowie lat osiemdziesiątych i zdobył sobie taką popularność, że sprzedano go do 80 krajów na całym świecie.

kolejne, nie ma takiej możliwości, byś ukończył misję bez rozsądnego zaplanowania akcji. Takie podejście programistów powinno zadowolić nawet najbardziej wymagających miłośników strategii, równocześnie nie odbierając uroku aspektowi zręcznościowemu gry. Moim zdaniem, w tym względzie wyszykowano iście wybuchową mieszankę. Ponarzekać można jedynie na to, że na wstępie nie

Moim zdaniem

Piotr Orcholski

Do **Hostile Waters** musiałem przez parę chwil przyzwyczajać się, ale gra warta była wykazania odrobiny cierpliwości. Początkowo miałem kłopoty ze sprawnym posługiwaniem się mapami oraz kontrolowaniem i sterowaniem jednostkami bojowymi. Gdy już jednak pokonałem pierwsze trudności, **Hostile Waters** urzekła mnie zarówno stroną fabularną, jak i poziomem wykonania, że o wartkiej akcji nie wspomnę. Do pełni szczęścia brakowało mi jedynie możliwości zmierzenia się ze znajomymi w sieci. Cóż, w końcu nic nie jest idealne.

Moja ocena

le Waters daleko do masowości tak powszechnie znanej (i w sumie niezbyt przez wielu graczy lubianej) z typowych strategii czasu rzeczywistego.

Odrzucenie „masówki" przekłada się na konieczność dostosowania taktyki do ilości posiadanych jednostek. Nareszcie kres położono bezmyślnemu wysyłaniu całych dywizji na pierwszą linię. Mając do dyspozycji na przykład, trzy śmigłowce i rezerwę zasobów na dwa określa się swojego poziomu trudności. Gdy w dalszych misjach, wypełnianie poleceń staje się coraz poważniejszym wyzwaniem, niedoświadczeni gracze mogą się zniechęcić do kontynuowania gry.

Harmonijny wzór

Hostile Waters to nie tylko ciekawa fabuła i wysoka grywalność. Przy tym wszystkim, dzieło to olśniewa grafiką i zachwyca oprawą dźwiękową. Świat jest w pełni trójwymiarowy i wysoce interaktywny – zniszczyć można niemalże każdą budowlę, świat jest pełen życia. Eksplorujesz teren w sposób dowolny, ale uważaj, by zbyt mocno nie zahaczyć śmigłem o zbocze wzgórza – szkoda by było stracić cenny helikopter. Zarówno modele pojazdów i budowli, jak i tekstury otoczenia prezentują się okazale, w trakcie walki oko cieszą spektakularne wybuchy. Ponadto dołączono efekty pogodowe i cykl dzień/noc – warunki prowadzenia bitwy wyraźnie ulegają wówczas modyfikacji. Przykłady dbałości o detale graficzne na tym się nie wyczerpują. Dodajmy jeszcze urokliwą grę świateł oraz idealnie wkomponowane w rozgrywkę przerywniki filmowe. Te ostatnie spajają fabułę i dają uczucie pełnego zanurzenia w świecie gry. Podobnie rzecz się ma z sekwencjami mówionymi; dobrze skonstruowane dialogi czytane są przez kompetentnych lektorów. Jakby tych zalet było mało, nastrój wzmaga się dzięki cudownej ścieżce dźwiękowej. Innymi słowy, o oprawie audiowizualnej wyrażać się można jedynie w superlatywach.

Sam jak palec

Spostrzegawczy czytelnik zapewne zauważył, że dotąd ani słowem nie wspomniałem o trybach rozgrywki innych, niż kampania dla jednej osoby. Cóż, poczyniłem tak z tego względu, iż alternatywy dla kampanii **Hostile Waters** najzwyczajniej nie zawiera, co jest o tyle niezrozumiałe, że ta gra aż prosi się o multiplayer. Niestety, nie uświadczysz tu ani potyczki, ani walki sieciowej, ani nawet edytora poziomów. Powyższy fakt co nieco odejmuje grze wartości, nie na tyle jednak, by nie zauważyć, że jest to pozycja obowiązkowa dla każdego gracza, bez względu na jego preferencje gatunkowe. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ fantastyczne połączenie strategii i zręcznościówki
+ znakomita oprawa muzyczna i graficzna
+ wciągająca fabuła

WADY:
– brak opcji wieloosobowej

Cena: 79 zł	Wersja polska ✓	Demo: CD 5/01	STRATEGICZNA

Wymagania minimalne: *Pentium 2 266 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 3D*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 700 MHz, 128 MB RAM*

producent: *Rage* **wydawca:** *Rage*
polski dystrybutor: *IM Group*

http://www.rage.com/hostile

8

NIEZŁA JAZDA

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY

INTERIA.PL poleca
www.interia.pl

To nic osobistego

PL
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA

99 zł
przystępna cena

WŁADZA

RODZINA

SZACUNEK

współwydane przez:
PLAY it
www.play-it.pl
TAKE 2 COMPANY
GATHERING of DEVELOPERS

opracowane
illusion softworks

patronat:
TENBIT.pl

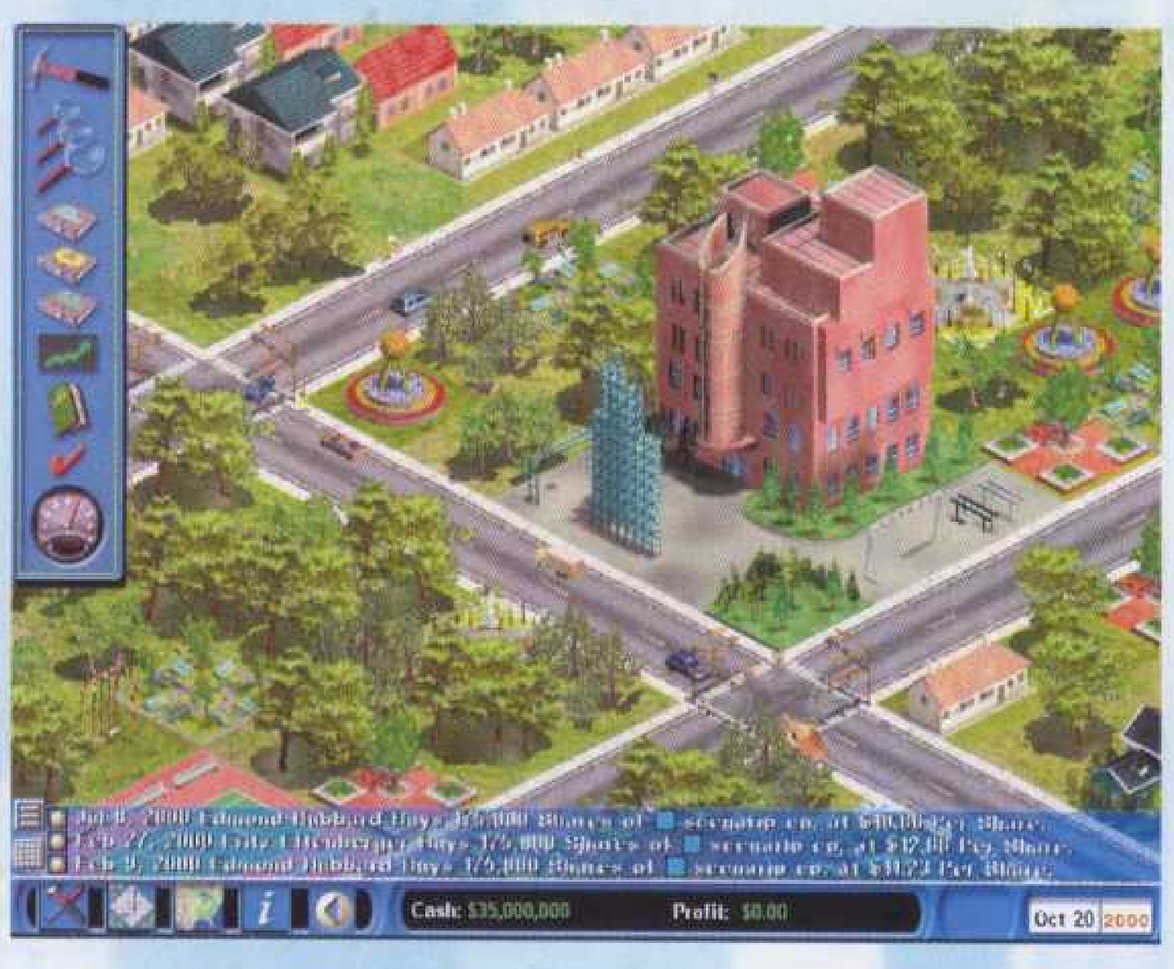
©Copyright 2002 Illusion Softworks. Mafia and the Mafia logo are trademarks of Illusion Softworks. Published by Gathering of Developers. Gathering of Developers is a subsidiary of Take-Two Interactive Software, Inc. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are properties of their respective owners.

CAPITALISM 2

Zapach wielkich pieniędzy

Każdy gatunek gier komputerowych reprezentowany jest przez tytuły, które stanowią najbardziej wyraziste przykład charakteryzujący poszczególną dziedzinę. Dzieła takie są nie tylko najlepszymi w swojej kategorii, ale również prezentują sobą esencję unikalnej atmosfery i realizmu. Jeśli chodzi o strategie czasu rzeczywistego status legendy otrzymał *Starcraft*, w przypadku symulatorów kosmicznych do historii przeszedł *X-Wing*, strategie ekonomiczne mogą się zaś pochwalić *Capitalismem*. Pierwsza część tej słynnej gry spowodowała niemałe poruszenie w świecie graczy; pomimo oszczędnej oprawy audiowizualnej, program ten stał się bardzo popularny, szczególnie wśród miłośników wielowątkowych zmagań na polu finansowym. Teraz zaś mamy możliwość zapoznać się z drugą częścią, przed którą stoi trudne zadanie dorównania, a może nawet prześcignięcia pierwowzoru.

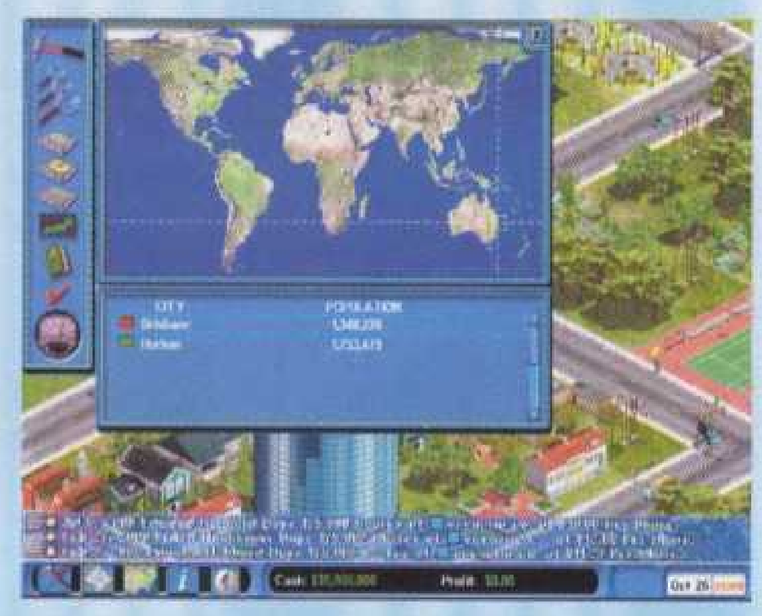
Piotr Bilski „Alien"



Uroki handlu

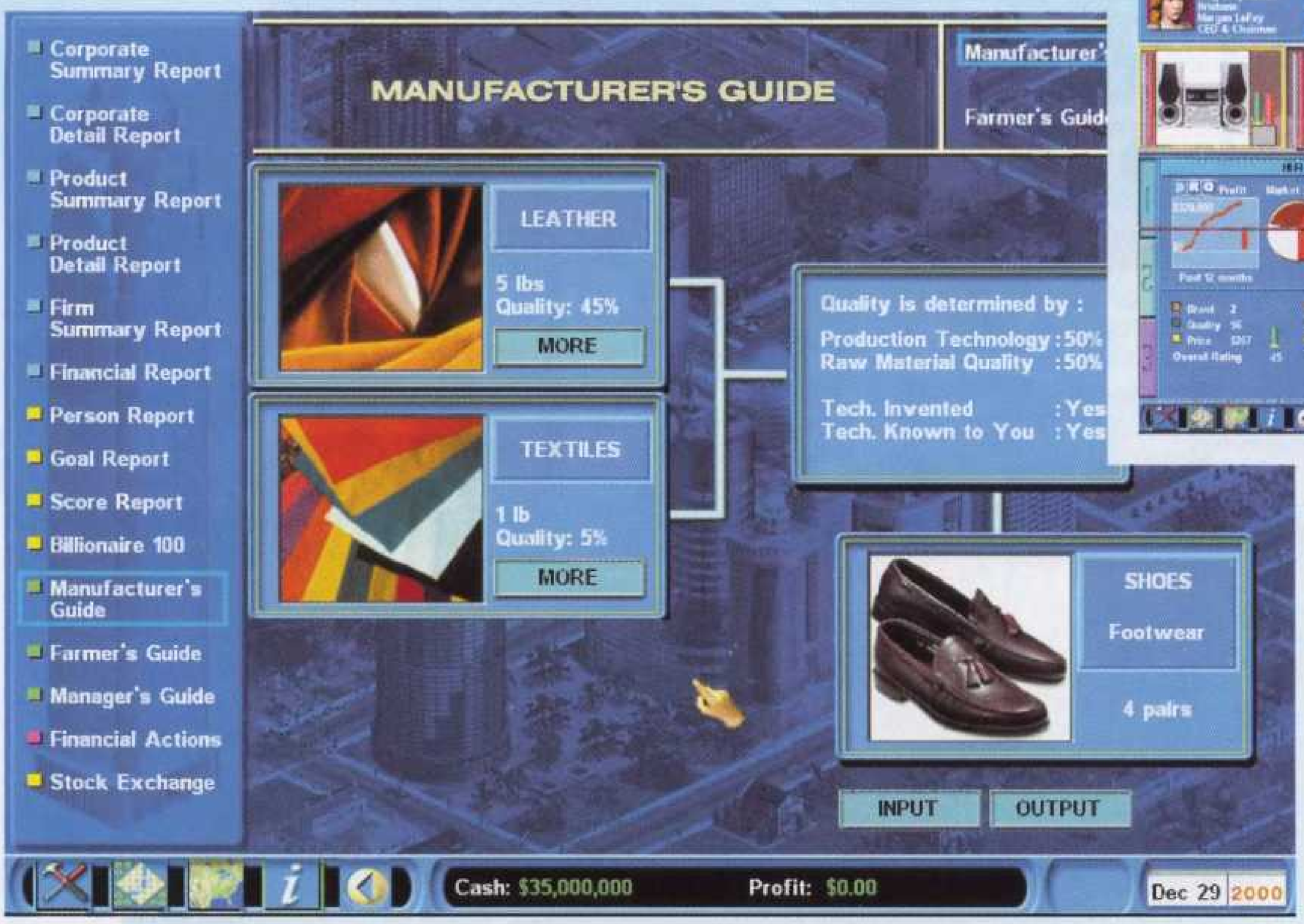
Program skupia się na trzech głównych problemach związanych z obrotem pieniędzmi. Pierwszy to po prostu handel, czyli zakup i sprzedaż towarów. Schemat działania jest w tym przypadku dość prosty, choć wymaga pewnej dozy intuicji i znajomości podstaw ekonomii. Różnego rodzaju produkty sprzedaje się w sklepach, podzielonych na kategorie w zależności od charakteru dóbr w nich rozprowadzanych. Aby towary móc sprzedawać, trzeba je najpierw kupić, a do tego służą takie placówki, jak fabryki czy porty. Do grającego należy natomiast wybór dóbr, którymi chce handlować. Trzeba przyznać, że pod tym względem autorom pomysłowość jak najbardziej dopisała. Do dyspozycji mamy kilkadziesiąt różnorodnych towarów, począwszy od pożywienia (chleb, kukurydza), poprzez wyroby skórzane (kurtki, portfele), a skończywszy na sprzęcie elektronicznym (wieże hi-fi, aparaty fotograficzne itp.). Charakteryzuje je zarówno zróżnicowana cena, jak i zapotrzebowanie ludności. Co ciekawe, istnieje wiele różnych odmian tego samego towaru (nad czym zresztą można pracować samodzielnie), dzięki czemu walka o rynek toczona jest poprzez podwyższanie jakości oferowanych usług oraz wypracowywanie własnej marki.

Schemat sprzedaży wygląda stosunkowo prosto: należy wybrać to, co się chce sprzedawać i umieścić na półkach, reszta odbywa się automatycznie. Sklep reprezentowany jest jednak nie tylko przez kilka kratek zawierających działy zakupu i sprzedaży, można również podejrzeć jego wnętrze, a także (co chyba jest najbardziej atrakcyjne) okolice placówki, dzięki czemu obserwuje się klientów napływających do środka. Prosta wymiana towarowa nie jest jednak sednem rozgrywki, nie pozwala bowiem w pełni rozwinąć kapitalistycznych skrzydeł. Do tego należy stworzyć własne zaplecze produkcyjne, zarówno jeśli chodzi o przemysł, jak i rolnictwo. Tutaj program również oferuje szereg możliwości dotyczących poszczególnych klas towarowych. Produkcja wymaga od grającego większej uwagi niż prosty handel, bowiem należy mieć świadomość tego, z jakich towarów można wytworzyć produkt bardziej zaawansowany technicznie, poza tym istnieje coś takiego jak współczynnik jakości. Oznacza on wpływ jakości dóbr bazowych na produkt końcowy. Trzeba przyznać, że możliwych kombinacji prowadzących do otrzymania różnych produktów jest bardzo wiele. Dla przykładu, skóra połączona z bawełną oraz drewnem daje w efekcie kanapę, zaś stal, krzem i minerały chemiczne owocują uzyskaniem podzespołów elektronicznych. Ponieważ różnorodność produktów jest bardzo duża, musi jej dorównywać także duża liczba ośrodków handlowych. Istotnie, o ile każda fabryka może produkować to samo, o tyle sklepy dzielą się na różne kategorie, np. supermarkety, salony samochodowe, sklepy z biżuterią, komputerami, czy zabawkami. Tak duża różnorodność daje grającemu ogromne możliwości w indywidualnym planowaniu strategii, w wyniku której może zostać rekinem finansjery robiąc skrajnie różne rzeczy. Wydaje mi się, iż jest to jedna z najistotniejszych zalet programu.



Korporacji czar

Uroki gry to nie tylko produkcja i sprzedaż, choć na tych dwóch filarach opierać się będzie Twoja potęga. Gra oferuje jeszcze dwie ważne opcje. Pierwsza z nich to pozyskiwanie surowców na własną rękę, a to dzięki farmom i kopalniom. Na każdej planszy znajdują się jakieś złoża, o których wydobycie można się pokusić. Własne kopalnie kosztują co prawda niemało, jednak dają w zamian niezależność, dzięki której można uzyskać nad przeciwnikami znaczną przewagę. Podob-



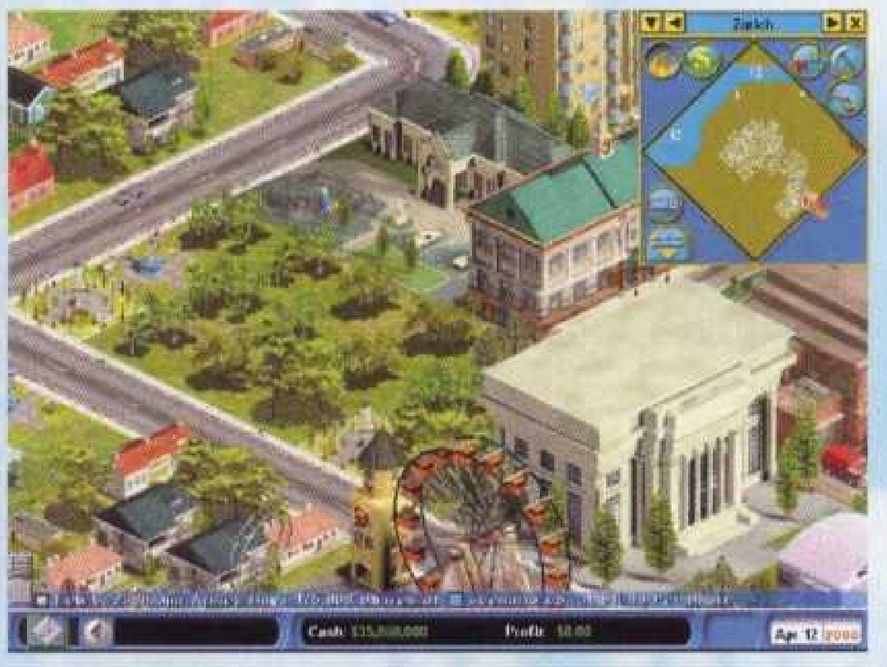
nie jest z farmami, na których uprawia się rośliny (zboże, warzywa), a także hoduje zwierzęta. Uzyskiwanie surowców jest jednak czynnością dość podstawową i przyziemną, podczas gdy **Capitalism 2** daje znacznie większe możliwości i to na poziomie globalnym. Mam tu na myśli rozgrywkę korporacyjną, związaną z zakupem akcji oraz przejmowaniem firm przeciwnika, a także rozwijanie działalności w innych miastach na całej kuli ziemskiej. W tym ostatnim przypadku mamy wiele skupisk ludności porozrzucanych po różnych zakątkach globu, nic jednak nie przeszkadza, aby zakładać tam filie swojej firmy i rozpoczynać działalność od podstaw.

Cechy, które właśnie opisałem sprawiają, iż program staje się wyjątkowo atrakcyjny dla odbiorców, którym marzy się prowadzenie interesów na wielką skalę. Gry ekonomiczne zwykle są w jakiś sposób ograniczone przestrzennie do jednego miasta lub państwa, tymczasem tutaj ma się wrażenie uczestniczenia w naprawdę wielkim przedsięwzięciu, które może (choć nie musi) przynieść ogromne zyski. Efekt ten został osiągnięty nie tylko poprzez wprowadzenie giełdy papierów wartościowych, ale również, a może przede wszystkim dzięki odzwierciedleniu rozległych zależności finansowych, nie związanych tylko z jedną lokalizacją geograficzną. Wrażenie to potęgują takie drobiazgi, jak konieczność budowy kwatery głównej (która jest oczywiście wysokim biurowcem), czy utrzymywanie własnego działu rozwoju technologicznego, opracowującego usprawnienia do istniejących towarów.

Stare po nowemu

W dzisiejszych czasach gra powinna być oceniana nie tylko jako realistyczna symulacja zależności ekonomicznych, ale również program przyjazny dla użytkownika. Pod względem grafiki dzieło zdaje się spełniać wszelkie wymagania, chociaż nie można powiedzieć, aby zaskakiwało jakimiś wyjątkowo dobrymi rozwiązaniami. Działania odbiorcy odbywają się zwykle na tle jednego z wielkich miast, które żyje własnym życiem. Po ulicach jeżdżą samochody i przechadzają się ludzie, centra pełne są wysokich biurowców, podczas gdy obrzeża wypełniają niskie domki jednorodzinne. Taka architektura nie tylko odpowiada rzeczywistości, ale również ma ważne znaczenie dla działań budowlanych gracza. Okazuje się bowiem, iż ziemia w centrum metropolii jest znacznie droższa niż na pustkowiach, dlatego też na tych ostatnich należy wznosić fabryki i wszelkie zakłady produkcyjne. Większość map i wykresów okazuje się natomiast dość schematyczna, chociaż trudno chyba na tym polu wymyślić coś szczególnie nowatorskiego. Jeśli zaś chodzi o muzykę, czuję tu pewien niedosyt. Co prawda utwory zostały skomponowane tak, aby pasować do rozwoju sytuacji oraz charakteru zabawy, jednak, niestety, po pewnym czasie zaczynają nużyć, a nawet denerwować. Wydaje się zatem, iż pod względem dźwiękowym programiści mogliby popracować jeszcze trochę nad swoim dzieckiem.

W istocie, niewiele jest gier komputerowych, które z tak dużą drobiazgowością symulują pewien aspekt życia. Główną siłą produktu jest pozostawienie odbiorcy wolnej ręki, dzięki czemu ma on niemal nieograniczoną swobodę działania, w granicach świata gry oczywiście. Czy jest to jednak dzieło tak udane, jak poprzednia część? Wydaje się, że podczas jego tworzenia wzięto pod uwagę wszystkie zmiany, jakie zachodzą w dziedzinie gier komputerowych i dopasowano do dzisiejszego użytkownika, utrzymując jednak w mocy złożoność zależności ekonomicznych. Jest to ta cecha programu, która niewątpliwie przysporzy mu wielu zwolenników, zwłaszcza wśród tych, którzy chcą poczuć się jak prawdziwi biznesmeni. Choć **Capitalism 2** nie jest pozbawiony wad (na przykład samouczek posiada pewne drobne błędy), to i tak prawdopodobnie jest najlepszą pozycją tego rodzaju, jaką obecnie można spotkać na rynku. ❐



W SKRÓCIE

ZALETY:

+ wiele gałęzi przemysłu i towarów
+ giełda papierów wartościowych

WADY:

– monotonna muzyka

Cena: 99,90 zł | **Wersja polska** ✓ | **Demo: CD 4/02** | ***STRATEGICZNA***

Wymagania minimalne: *Pentium 2 300 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 8 MB,*

Wymagania zalecane: *Pentium 3, 128 MB RAM*

producent: *Ubi Soft* **wydawca:** *Ubi Soft*
polski dystrybutor: *CD Projekt*

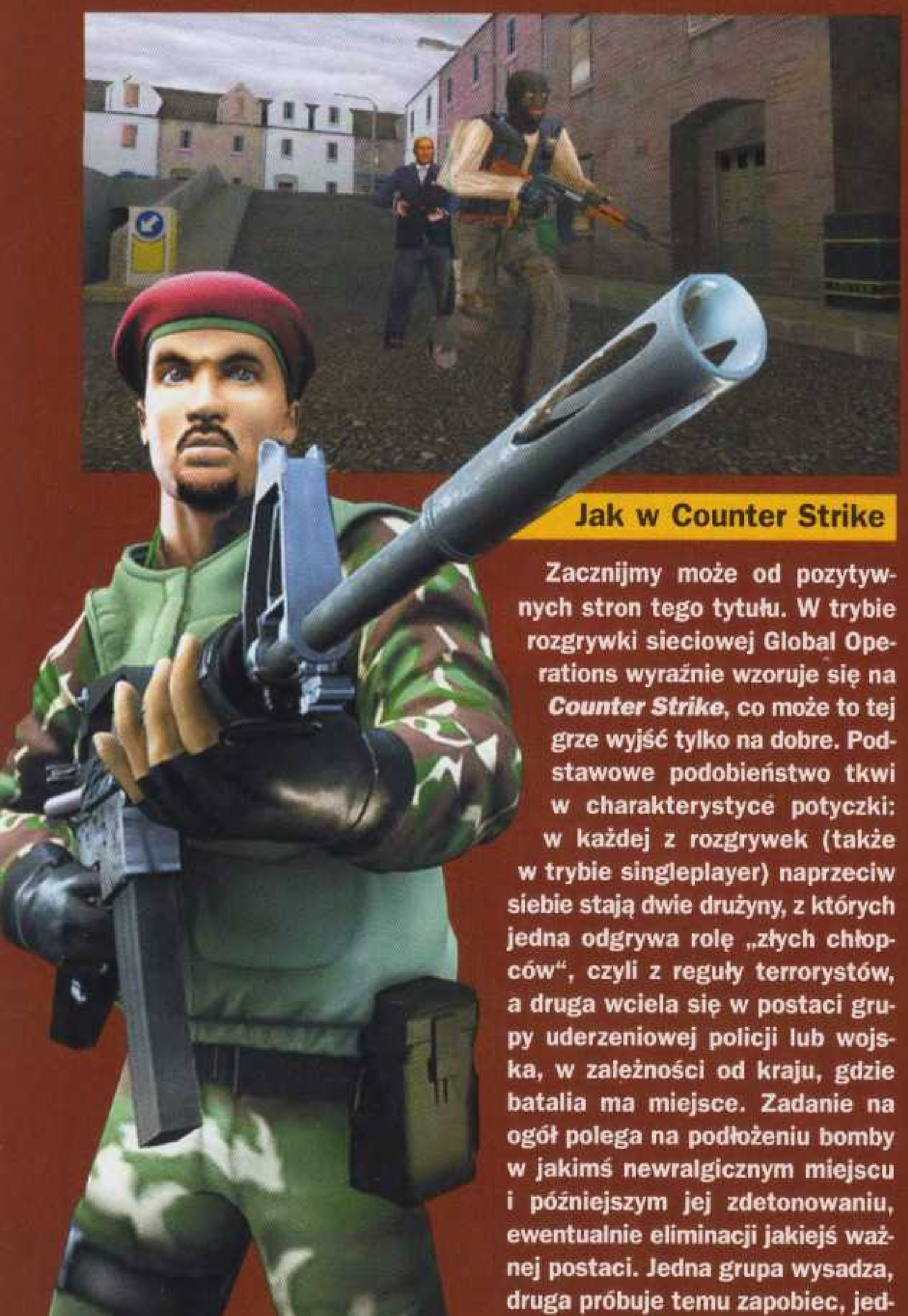
http://www.ubi.com/US/Games/capitalism2/

8

NIEZŁA JAZDA

GLOBAL OPERATIONS

O jeden tryb za daleko



Już dawno nie miałem tak dużych problemów z jednoznaczną oceną testowanej gry, jak to miało miejsce w przypadku Global Operations. W rzeczy samej, gracz może podczas obcowania z nią nabawić się czegoś na kształt schizofrenii: z jednej strony, gra ta zawiera całkiem spory potencjał multiplayerowy (zresztą na sieć jest wyraźnie najbardziej nastawiona), a równocześnie posiada tak niedopracowany tryb dla pojedynczego gracza, że miejscami płakać się chce z rozpaczy widząc, co też wyprawia się na ekranie monitora.

baRTeS

Jak w Counter Strike

Zacznijmy może od pozytywnych stron tego tytułu. W trybie rozgrywki sieciowej Global Operations wyraźnie wzoruje się na ***Counter Strike***, co może to tej grze wyjść tylko na dobre. Podstawowe podobieństwo tkwi w charakterystyce potyczki: w każdej z rozgrywek (także w trybie singleplayer) naprzeciw siebie stają dwie drużyny, z których jedna odgrywa rolę „złych chłopców", czyli z reguły terrorystów, a druga wciela się w postaci grupy uderzeniowej policji lub wojska, w zależności od kraju, gdzie batalia ma miejsce. Zadanie na ogół polega na podłożeniu bomby w jakimś newralgicznym miejscu i późniejszym jej zdetonowaniu, ewentualnie eliminacji jakiejś ważnej postaci. Jedna grupa wysadza, druga próbuje temu zapobiec, jedna strona szuka ofiary, druga jej chroni, przy czym role mogą się odwrócić.

Z innych aspektów walki zapożyczonych z ***Counter Strike'a***, mamy opcję zakupu broni przed wyruszeniem na misję oraz ograniczenie czasowe potyczki, na zakończenie której można przeczytać szczegółowe statystyki. Przyznam szczerze, że nie wiem dokładnie, jak ta obiecująca całość sprawdzi się w potyczkach sieciowych, gdyż w czasie moich testów nie miałem możliwości uczestniczenia w takiej rozgrywce. Jednakże, wszystkie powyższe opcje pojawiają się też w trybie dla samotnego gracza, więc mogę je omówić z tej właśnie perspektywy.

Porzućcie nadzieję...

...ci, co do strefy trybu pojedynczego, wchodzicie. Od razu nadmienię, że wedle mojej opinii, **Global Operations** powinna być CAŁKOWICIE pozbawiona tego trybu, albowiem na dłuższą metę jest on po prostu absolutnie niegrywalny! Potwierdzenie tej tezy znajdziesz w dalszej części recenzji, na razie jednak na chłodno omówmy podstawowe elementy tego trybu.

Tryb dla gracza pojedynczego to trzynaście misji, których akcja toczy się w różnych miejscach świata. Przed przystąpieniem do rozgrywki, wybierasz jedną z sześciu specjalizacji, przy czym masz możliwość operowania tylko po stronie „dobrych" oddziałów. Następnie przychodzi czas na zakup broni. Rzecz jasna, na starcie otrzymujesz niewielką ilość pieniędzy i z reguły wystarcza ona na nabycie najbardziej podstawowego sprzętu (przykładowo dla komandosa będzie to powszechnie znany i lubiany AK-47 „Kałasznikow"). Przy pierwszym podejściu nie ma mowy o nabyciu upgrade'ów (które to z reguły sprowadzają się do tłumika, dodatkowych magazynków oraz celownika optycznego), że o bardziej wyszukanych typach broni nie wspomnę. Dopiero, gdy zakończysz żywot na polu chwały i zostaniesz cofnięty na start w celu poddania się magicznym zabiegom zmartwychwstania, to pieniądze zarobione za każdego wyeliminowanego wroga pozwolą Ci odrobinę poszaleć w magazynie z bronią. Tu mała dygresja: strzelanie do swoich kumpli nie opłaca się, i to dosłownie, gdyż za postrzał partnera zostajesz pozbawiony pewnej kwoty pieniędzy. Strzeż się też przed zbyt wczesnym odejściem na łono Abrahama – jeśli uprzednio nie uciułałeś odpowiedniej sumy pieniędzy, to po powrocie na pole walki znajdziesz w swym plecaku jedynie.. nóż myśliwski.

Komandosi inteligentni inaczej

Aby zrozumieć, dlaczego tak bardzo źle wspominam misje dla pojedynczego gracza, wystarczy choć przez chwilę popatrzeć, co Twoi partnerzy wyczyniają w trakcie wykonywania misji. Doprawdy, takiej zgrai tępaków nie dopuściłbym nawet do letnich sianokosów obawiając się o przyszłość ich kończyn, a walki zbrojnej to oni nawet na ekranie telewizora oglądać nie powinni! Oto kilka znamiennych przykładów, (przypuszczam, że znalazłoby się ich więcej, gdybym tylko miał w sobie dość samozaparcia, by ukończyć wszystkie misje).

Przykład pierwszy: widzę, że jeden z moich partnerów prowadzi ogień w pewnym kierunku i chyba bez efektu, więc pragnę go wesprzeć ogniowo. Podchodzę ostrożnie bliżej, a tu mój kolega (naćpany, czy co?) ładuje cały magazynek w przeciwległą ścianę, a wroga ani widu ani słychu.

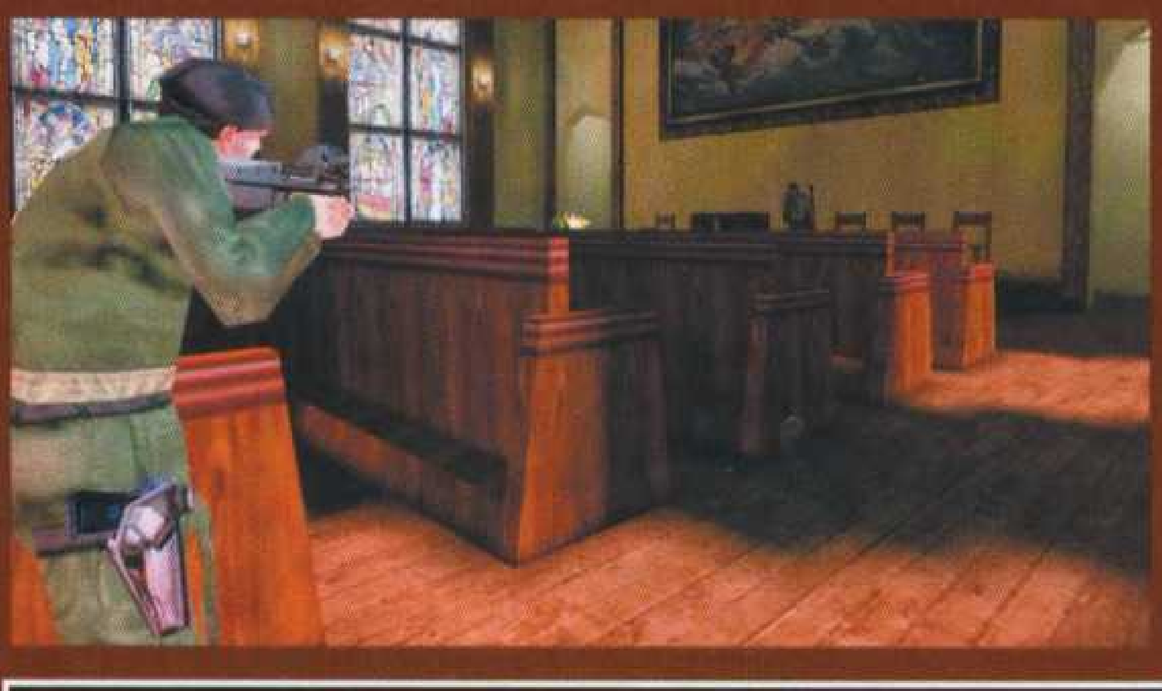
Przykład drugi: ze strony wzgórza nadbiega grupa nieprzyjaciół, rychło więc co bardziej rzutki komandos rwie im na spotkanie. Wiem, że sam sobie nie poradzi, więc zwinnie eliminuję oponentów. Tymczasem wyżej wspomniany żołdak, niczym nie zrażony, zasuwa dalej. A że właśnie przed nim wyrosła góra? A niby komu to przeszkadza, zawsze można przecież biec w miejscu. I tak przez pięć minut – do końca czasu przeznaczonego na akcję.

Przykład trzeci: naszym zadaniem jest wysadzić w powietrze transport narkotyków. Przyjąłem rolę komandosa, wrogowie dzięki sprawnej akcji już w większości zostali wyeliminowani. Czas nagli, więc ekspert od ładunków powinien jak najszybciej uwinąć się ze swoją robotą. W końcu nie wiadomo, czy za chwilę nie zjawi się tu następna brygada złoczyńców i nie wytnie nas w pień. Cóż więc robi mój mądry pirotechnik? Czeka, czeka, czeka – ani chybi na Godota... Postanawiam więc sam przyjąć rolę „wybuchowego" żołnierza, restartuję misję i po dwóch minutach jestem martwy. No tak, zapomniałem, przecież moi współpracownicy nie potrafią bez mojego wsparcia celnie strzelać. Wracam do roli komandosa i dopiero po jakimś czasie okazuje się, że człowiek od materiałów wybuchowych czeka, aż zajmę konkretne miejsce na piętrze pewnego budynku i stamtąd prowadzić będę ostrzał snajperski. Cóż, ten teatr absurdu najwyraźniej doczekał się swojego Godota.

Powrót żywych trupów

Idiotyczne rozwiązania na tym się nie kończą. Niewątpliwie co najmniej dziwnie wyglądają ofiary postrzału. Niby już nie żyją, a jednak wiją się na ziemi. Niby, skoro się wiją (co poniekąd jest oznaką funkcji życiowych), to dobijający strzał w klatkę piersiową powinien skrócić ich męki. Tymczasem, te poskręcane ciała okazują się nietykalne. Cóż za humanitaryzm!

Wrogowie też robią wrażenie lekko odurzonych klejem – choć strzelają w miarę celnie, to już jednak nie wpadli na to, że jak się nadbiega ciągle z tego samego miejsca, to przeciwnik wie, jak się ustawić, by ich ustrzelić. Bywały więc chwile, że stałem spokojnie w newralgicznym miejscu i w przerwach między ziewaniem zabijałem kolejnych terrorystów, a potem kończył się czas i przegrywałem walkę, bo mój pirotechnik znów nie ośmielił się wypełnić swoich obowiązków. W takich chwilach nie wiedziałem, czy mam się śmiać, czy płakać.



POŁOWA PARSZYWEJ DWUNASTKI

W Global Operations masz do wyboru jedną z sześciu funkcji, działając w drużynie jesteś świadkiem wąskiej specjalizacji.

Demoman

Pirotechnik to ekspert od wyszukiwania, deaktywowania i podkładania materiałów wybuchowych.

Recon

Zwiadowca przydaje się w walce na krótki dystans, ponadto potrafi on z daleka wypatrzeć nadejście nieprzyjaciela.

Heavy Gunner

Grenadier jest obładowany ciężkim sprzętem, a przeto powolny, za to odznacza się wyjątkową skutecznością w walce na krótki oraz średni dystans.

Medic

Medyk spełnia rolę typowo defensywną, jego zadanie polega na leczeniu rannych na polu walki.

Commando

Na jego wyposażeniu znajduje się pełen wachlarz uzbrojenia. To główna siła ofensywna Twojego zespołu w walce na średni dystans. W bliskim starciu także radzi sobie nienajgorzej.

Sniper

Snajper, jak łatwo się domyślić, angażowany jest do walki na odległość. Pamiętaj jednak, że z trudem przychodzi mu obrona przed bezpośrednim natarciem wrogów, więc zarówno zwiadowca, jak i komandos powinni mieć na niego baczenie.

Na ratunek

Przed totalną klapą **Global Operations** ratuje w miarę dobra oprawa wizualna i kilka interesujących szczegółów rozgrywki. Gra napędzana jest silnikiem LithTech i zarówno teren, jak i animacje postaci wyglądają solidnie. Nie jest to może to samo wrażenie, jakie wynosi się po graniu w ***RtCW*** lub ***Maxa Payne'a***, ale i tak zarówno sceny na otwartej przestrzeni, jak i w zamkniętych pomieszczeniach mogą cieszyć Twoje oczy.

Co do elementów rozgrywki godnych uwagi, to wskazałbym, na przykład, na celownik, który to podczas biegu „rozjeżdża" się utrudniając strzelanie, tym samym wiernie oddając realia pola walki – w końcu ciężko jest oddać precyzyjny strzał w trakcie szybkiego przemieszczania się. Podobny efekt wzmocnienia realizmu daje podobieństwo postaci obu stron, wszak nie zawsze przeciwnicy muszą być ubrani w zupełnie inne stroje, niż Twoi partnerzy. Wreszcie, bardzo podobało mi się uczucie odrzutu podczas strzału – karabin jest podbijany przy akompaniamencie realistycznie brzmiącego odgłosu strzału. Inne dźwięki związane ze strzałami (na przykład suchy trzask, gdy próbujesz oddać strzał przy pustym magazynku) też są niczego sobie, gorzej jest natomiast z monotonnymi komunikatami radiowymi.

Starannie ważąc wszelkie argumenty, nie da się ukryć, że zdecydowanie pochlebne recenzje **Global Operations** może otrzymać tylko i wyłącznie za swój element sieciowy. Tak naprawdę, produkt ten winien się ukazać wyłącznie jako gra online, widocznie jednak twórcy z **Barking Dog Studios** postanowili upiec dwie pieczenie na jednym ogniu. Efekty tego przedsięwzięcia są bardzo mizerne i nie widzę możliwości, by **Global Ops** było w stanie poważnie zaistnieć w potyczce singlowej. Co innego w sieci – tutaj czas pokaże, czy gracze przekonają się do tej gry. ❐

Cena: 79 zł | **Wersja polska:** — | **Demo:** —

Wymagania minimalne: *Pentium 2 450, 64 MB RAM, Windows 95/98/2000, akcelerator 3D*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 500, 256 MB RAM*

producent: *Barking Dog Studios* **wydawca:** *EA*
polski dystrybutor: *IM Group*
http://www.barking-dog.com

ZRĘCZNOŚCIOWA

5

NIC TAKIEGO

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ wysoki potencjał multiplayerowy

WADY:

– monotonne komunikaty radiowe
– przerażająca głupota partnerów z drużyny
– nie najlepsze AI wrogów

COSSACKS THE ART OF WAR

Nowe szaty Kozaków

Strategia czasu rzeczywistego ukraińskiej produkcji, Cossacks: European Wars, wzbudziła sporo kontrowersji zarówno w środowisku recenzentów z prasy branżowej jak i pośród graczy. Z jednej strony każdy gotów był przyznać, że gra ma ogromny potencjał, z drugiej jednak nieomalże nikt nie był w stanie z czystym sumieniem stwierdzić, że Cossacks to przebój. Jak by nie było, tytuł sprzedał się na Zachodzie nieźle, komercyjny sukces zaś z reguły pociąga za sobą kontynuację danego pomysłu. W przypadku Cossacks oznaczało to wydanie dodatku o podtytule The Art of War.

Elektryczny

Wojen ciąg dalszy

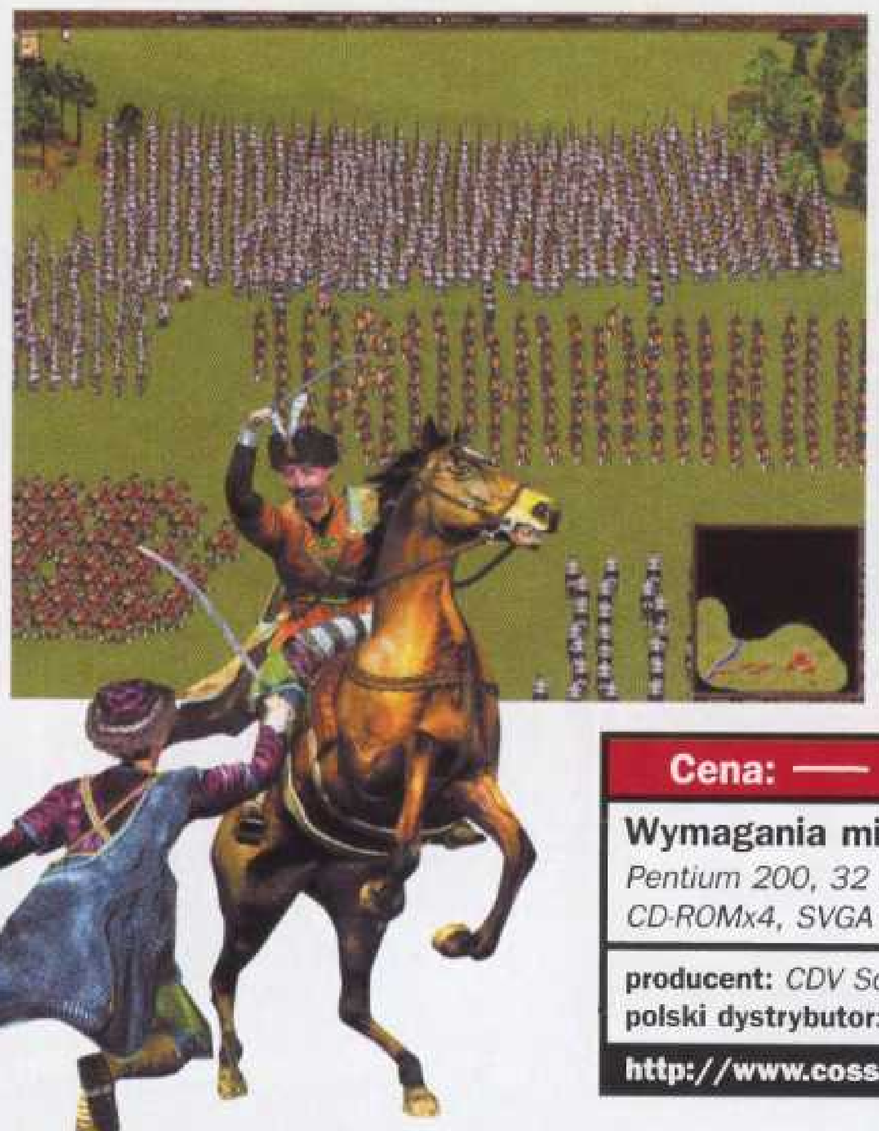
The Art of War oferuje graczom 30 nowych misji, pogrupowanych w pięć kampanii oraz sześć bitew historycznych (wszystko nadal rozgrywa się w 17/18-wiecznych realiach). Każdy zestaw scenariuszy skupia się wokół konkretnych postaci i wydarzeń rodem z europejskich annałów, podobnie jak to było w podstawowej wersji gry. Dodatkowymi atrakcjami, które pojawiły się w **The Art of War** są tu również możliwość kierowania Danią lub Bawarią oraz edytor misji, po uruchomieniu którego możesz dowolnie ustalić parametry map – w niniejszym dodatku są one czasami nawet do szesnastu razy większe niż te z **European Wars**.

Zbrojni na widnokręgu

Czymże byłby dodatek do RTS-a bez nowych jednostek? **The Art of War** oczywiście również poszerza i tak już obszerną bibliotekę typów wojsk **Cossacks** o takie siły jak pruska piechota oraz jazda, czy sześć nowych statków. Znacznie większą ciekawostką jednak jest dodanie jednostkom opcji patrolowania terenu oraz pilnowania danych konstrukcji. Sprawia to, że w bardzo wygodny sposób możesz przydzielić ochroniarzy do najważniejszych konstrukcji w swoich osadach, redukując w ten sposób znacznie chaos jaki zazwyczaj zapanowuje w **Cossacks** w momencie niespodziewanego ataku nieprzyjaciela. Kolejną nowością jest możliwość grupowania formacji w armie co znacznie ułatwia wysyłanie dużych wojsk do walki. Niestety **The Art of War** nadal hołduje głupiej zasadzie, zgodnie z którą każda formacja musi sobie liczyć odpowiednią liczbę żołnierzy, w przeciwnym wypadku zaś rozpada się. Wydaje mi się, że w prawdziwej wojnie nikt się nie przejmował tym, czy dwuszereg pikinierów składa się z 36 czy z 35 piechurów.

Znakomitym pomysłem w **The Art of War** jest z kolei możliwość wydawania rozkazów swym ludziom podczas pauzy. Każdy kto miał okazję zagrać w **European Wars** z pewnością niejednokrotnie klął pod nosem gdy jego starannie zorganizowane formacje rozpadały się w pył w różnych zakątkach mapy, a on mógł jedynie usiłować opanować całe zamieszanie. Obecnie problem ten znika, choć nie omieszkam uszczypliwie stwierdzić, że wydawanie rozkazów w trakcie pauzy byłoby znacznie przyjemniejsze i łatwiejsze bez ogromniastego znaczka „pauza", umieszczonego idealnie na środku ekranu.

Parę ciekawostek pojawiło się w **The Art of War** również w trybie rozgrywki dla wielu graczy. Jedną z nich jest z pewnością internetowy ranking, w którym gracze oceniani są na podstawie swych zdolności militarnych oraz dyplomatycz-



Cena: —	Wersja polska ✓	Demo: —	STRATEGICZNA	7

Wymagania minimalne: *Pentium 200, 32 MB RAM, CD-ROMx4, SVGA 2MB*

Wymagania zalecane: *Pentium 2, 128 MB RAM*

producent: *CDV Software* **wydawca:** *CDV Software*
polski dystrybutor: *IM Group*

http://www.cossacks.de/english/cossacks/addon1.php3

WARTO ZAGRAĆ

nych. W zależności od Twych osiągnięć możesz dochrapać się tytułu giermka, bądź, jeśli się mocno postarasz, nawet króla. Inne nowości to możliwość zawierania sojuszów, grania z pomocą SI komputera oraz opcja dla założyciela sesji sieciowej, umożliwiająca mu wyrzucenie z rozgrywki dowolnej z osób dołączających się do zabawy.

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ możliwość rozkazywania podczas pauzy
+ dwa nowe stronnictwa
+ łączenie formacji w armie
+ kreator misji

WADY:

– nadal kiepskie SI
– problemy z utrzymaniem formacji
– chwilami przesadnie trudna

Skróty idioty

Pora o tym co w **The Art of War** zdecydowanie razi. Osobiście nieco zirytował mnie fakt, że programiści w ogóle nie postarali się o poprawienie szwankującego SI. W związku z tym w **The Art of War** nadal mamy cudne kwiatki w postaci żołnierzy obiegających całą osadę w poszukiwaniu bramy, która stoi tuż przed ich nosem, czy też oddziały stojące spokojniutko podczas gdy armaty w najlepsze dziesiątkują ich szeregi. Pewnego rodzaju kuriozum dotyczy również dział. **The Art of War** pozwala obecnie również ostrzeliwać ziemię, a nie tylko konkretne jednostki, jednakże nowość ta dotyczy tylko opcji rozgrywki na losowej mapie i multiplayera. Ponadto armaty nadal potrafią czasem przywalić we własnych ludzi, co trudno zaliczyć do zalet gry.

Mrowie głów na ekranie

Pod względem graficznym **The Art of War** to po prostu kalka z **European Wars**. Warto wspomnieć tu jedynie o tym, że każde z nowych stronnictw, czyli Bawaria i Dania, ma budynki oraz jednostki utrzymane w odpowiednim klimacie. Miłośników tłumów z kolei ucieszy fakt, że dzięki zwiększonym rozmiarom plansz, można obecnie kierować bataliami z udziałem znacznie większej liczby wojaków. Gracze dysponujący mocniejszym sprzętem będą mogli rzucić na wroga nawet ośmiotysięczną armię.

Zbierając wszystkie za i przeciw, nietrudno wywnioskować, że **The Art of War** dziełem idealnym nie jest. Rozszerzenie to z pewnością spodoba się miłośnikiem oryginalnej wersji, bez cienia wątpliwości jednak nie przekona przeciwników **European Wars**. Jest to najzwyczajniej w świecie kolejna porcja tego samego dania dla tych, którzy rozgryźli podstawową wersję i wciąż mają ochotę na więcej. Pozostali gracze mogą spokojnie darować sobie **The Art of War**. ❐

WYRUSZ W NIEBEZPIECZNĄ PODRÓŻ NA PLANETĘ RUBI-KA !

Dostępne tylko w sieci EMPiK

Anarchy online

Przyszłość leży w Twoich rękach

Anarchy Online to niebywale rozbudowana gra MMOcRPG*. Akcja gry umiejscowiona jest w dalekiej przyszłości w roku 29475 na planecie Rubi-Ka, która podzielona jest pomiędzy niezależne klany oraz ludzi korporacji Omni-Tec. Korporacja przejęła kontrolę nad wydobyciem niezwykle cennego minerału o nazwie Notum, a tym samym przejęła kontrolę nad większością terenów planety. Pomiędzy Korporacją a klanami toczy się zacięta walka. Niezależne klany pragną wolności i większych swobód zaś Omni-Tec jest żądne władzy. Rozpoczynając grę obierasz jedną ze stron, a następnie udajesz się w jedną z najdłuższych i najbardziej pasjonujących podróży w przeogromnym, wirtualnym świecie. Twoim głównym zadaniem jest znalezienie własnego miejsca w otaczającym świecie i walka w imię wybranych ideałów.

* **MMOcRPG** - Massive Multiplayer Online computer Role Playing Game - Wieloosobowa gra fabularno przygodowa przystosowana do rozgrywki w sieci Internet

GRA WYMAGA POŁĄCZENIA Z INTERNETEM ORAZ COMIESIĘCZNEJ STAŁEJ OPŁATY

FUNCOM www.funcom.com

www.anarchy-online.com

Copyright © Funcom 2001. Wszelkie prawa zastrzeżone

www.cdprojekt.info TWÓJ ŹRÓDŁO INFORMACJI

CDPROJEKT

CAR TYCOON

Biznes na czterech kółkach

Strategie ekonomiczne, pomimo zadziwiającej wprost różnorodności przejawiają jedną cechę wspólną. Jest nią niewątpliwie możliwość zrobienia fortuny w jednej z dziedzin wielkiego biznesu. Może być to przemysł stoczniowy, budowlany, lub, jak ma to miejsce w przypadku najnowszej gry firmy Fishtank Interactive o tytule Car Tycoon, motoryzacyjny.

Piotr Bilski „Alien"

Program pozwala zostać właścicielem dużego koncernu samochodowego. Liczne scenariusze umożliwiają cofnięcie się do wczesnych lat pięćdziesiątych, kiedy to amerykańscy potentaci dopiero rozwijali skrzydła, jak i spróbować swych sił na początku XXI wieku. Gra nie pozwala jednak od razu zmierzyć się z najlepszymi w naszych czasach, lecz wymusza uprzednie udanie się w przeszłość. Każda misja wymaga osiągnięcia konkretnego wyniku finansowego. Tu od razu muszę wspomnieć, iż byłem mile zaskoczony prostym systemem obsługi programu, dzięki któremu bez większych problemów niemal od razu można przystąpić do rywalizacji. Konstrukcja nowego modelu samochodu polega po prostu na wybraniu czterech elementów składowych: karoserii, tapicerki, podwozia oraz silnika. Ponieważ istnieje bardzo wiele rodzajów z każdej z wymienionych kategorii, zaimplementowano niewielkie ułatwienie – wskaźnik, dzięki któremu można przekonać się, w jakim stopniu dobrane komponenty do siebie pasują. Tak zaprojektowany pojazd może zostać od razu skierowany do produkcji, a następnie do sprzedaży.

Oczywiście gra nie może polegać wyłącznie na wykonaniu kilku czynności i oczekiwaniu na zyski. Te ostatnie uwarunkowane są przez szereg czynników, takich jak popularność marki, jakość serwisu, a także dostępność punktów sprzedaży. Gracz, po wprowadzeniu pojazdów do produkcji, powinien zatroszczyć się o ich odpowiednią promocję. Na pomoc przychodzą tu sklepy, w których można udzielić rabatu, ale również warsztaty, do których należy obsługa w ramach gwarancji. Oprócz wyżej wymienionych, do dyspozycji gracza są także specjalne placówki zajmujące się reklamą w środkach masowego przekazu.

Rywalizacja w grze polega przede wszystkim na rozszerzaniu własnego imperium. Składają się na nie budynki, ale również zdobycze technologiczne. Ponieważ czas w programie nie stoi w miejscu, co kilka miesięcy można spodziewać się kolejnego wynalazku, umożliwiającego zaprojektowanie nowszego i lepszego samochodu. Z kolei na polu walki o nieruchomości wykazać się można zarówno zmysłem taktycznym, jak również opanowaniem. Każda rozwijająca się firma potrzebuje bowiem nowych struktur, a te zakupić można na aukcji. Podczas gry masz również możliwość grania na giełdzie, a przez to obracania akcjami innych firm. Podobnie jak w rzeczywistości, można tutaj zakupić lub sprzedać dowolną ilość papierów wartościowych, włącznie z przejęciem pakietu większościowego. Po zostaniu faktycznym posiadaczem nowej korporacji przejmuje się automatycznie jej majątek. Z innych, mniej legalnych sposobów walki z konkurencją, wymienić należy korzystanie z możliwości jakie daje szpiegostwo przemysłowe.

Od strony wizualnej program prezentuje się nieźle. Jak przystało na nowoczesną produkcję, znajdziemy tu grafikę w wysokiej rozdzielczości o stopniu szczegółowości pozwalającym na obserwowanie życia miasta. Trzeba przyznać, że wszystkie budynki, pojazdy oraz mieszkańcy zostali wykonani dokładnie, a ich zachowanie sprawia wrażenie naturalnego. Nie inaczej wygląda sprawa z muzyką oraz dźwiękami budującymi atmosferę gry. Na tą pierwszą składają się nie najgorzej dobrane utwory, zestaw dźwięków jest natomiast dość standardowy, co oznacza, że nie denerwuje i pozwala się skupić na wykonywaniu zadania.

Car Tycoon jako strategia ekonomiczna okazuje się być całkiem przyzwoitą produkcją. Z pewnością nie jest to dzieło dla zwolenników szybkiej akcji, jednak gra może przyciągnąć do komputera osoby dotychczas nie będące miłośnikami działań ekonomicznych. Dzieło **Fishtank Interactive** jest bardzo proste w obsłudze, choć ze względu na to uszczerbku doznaje realizm. Z tego powodu stanowi bardzo dobrą rozgrywkę dla każdego, jednak wielbiciele „prawdziwych" strategii mogą poczuć się zawiedzeni. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ umiejętnie zbudowana atmosfera
+ spore możliwości zarządzania firmą

WADY:

– zbytnie uproszczenie gry
– niezbyt oryginalny pomysł

Cena: 29,90 zł | **Wersja polska** ✓ | **Demo:** —

Wymagania minimalne: *Pentium 2 300 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 3D*

Wymagania zalecane: *Pentium 2 350 MHz, 128 MB RAM*

producent: *Vectorcom Development* **wydawca:** *Fishtank Interactive*
polski dystrybutor: *Lemon Interactive*

http://www.cartycoon-online.com

STRATEGICZNA

7

WARTO ZAGRAĆ

SOFTWARE TYCOON

O grach komputerowych inaczej

W ostatnich latach mieliśmy do czynienia z sukcesem finansowym i artystycznym kilku gier mających w nazwie słowo „Tycoon". Dlatego też wyraz ów nabrał konkretnej wartości dla twórców i wydawców gier, a jego zastosowanie ma ich zdaniem poprawić sprzedaż własnej produkcji. Niestety tak jak nie wszystko złoto co się świeci, tak nie każda gra z „Tycoon" w nazwie musi od razu być dobra.

Maciej Jasiński

Gdy po raz pierwszy uruchomiłem **Software Tycoon**, miałem wrażenie, że przeniosłem się w czasie do okresu zanim na rynku zaczęły panować komputery PC. Ta gra wygląda jakby została zaprojektowana jeszcze na Amigę. Przedstawienie budynków w mieście i postaci chodzących ulicą przypomina klimat pierwszych części przygód Larry'ego. Natomiast muzyka to zaledwie kilka powtarzanych bez przerwy dźwięków. W opcjach nie ma żadnej możliwości zmian w grafice, pozostawiono na szczęście rezygnację z „wspaniałych" efektów dźwiękowych.

Owych strat w oprawie audiowizualnej nie rekompensuje w żaden sposób grywalność. Zajmujesz się tutaj projektowaniem, produkcją, reklamą i kolportażem gier komputerowych. Autorzy **Software Tycoon** nie mogli jednak do końca zdecydować się jaką grę zamierzają stworzyć. W rezultacie otrzymaliśmy strategię ekonomiczną z kilkoma śmiesznymi zdaniem twórców elementami (picie coli i bekanie) oraz zupełnie niepotrzebnym elementem „zręcznościowym" w postaci biegania po ulicy miasta i jeżdżenia windą.

Zaczynasz od własnego biura, tablicy i głowy pełnej pomysłów. Wybierasz typ tworzonej gry, jej składniki, podajesz nazwę, ilość wersji językowych, itp., aby w końcu rozpocząć pracę nad jej produkcją. Odpowiednią ekipę grafików, dźwiękowców i programistów znajdziesz w salonie gier. Później musisz zadbać o tłoczenie, reklamę, promocję, rozwój technologiczny, odpowiednią sprzedaż, właściwy wizerunek firmy oraz o finanse. Nie wolno zapominać także o konkurencji, której możesz podrzucić kilka niespodzianek zakupionych na zapleczu włoskiej pizzerii. Jest wśród nich możliwość niszczenia wizerunku innej firmy, jak też podrzucanie fałszywych pomysłów czy wirusów komputerowych.

Nieco atrakcyjniej mogą wyglądać poszczególne misje, które znajdują się w grze. Przykładowo w jednej z nich musisz sprzedać 100 tys. kopii wyprodukowanej gry, innym razem stworzyć dzieło na bazie hollywoodzkiego hitu w dwa lata, lub też podnieść wartość wizerunku firmy do określonego poziomu. Wszystko i tak jednak sprowadza się do tego samego schematu – stwórz grę i właściwie ją wypromuj. Nie muszę chyba dodawać, że przyjemność nadzorowania całego cyklu produkcyjnego jest równie ciekawa, co wielogodzinne patrzenie się na zepsuty telewizor.

Software Tycoon czysto teoretycznie zawiera pomysł na wielki hit. Prawie każdy gracz miałby zapewne ochotę na stworzenie programu według własnego projektu i odniesienie przy jego pomocy wielkiego sukcesu. Jednak autorzy **Software Tycoon** nie mieli już żadnych więcej pomysłów, w jaki sposób uczynić swoją grę atrakcyjną. Co więcej zdaje się, że umknęło im ostatnie kilka lat rozwoju technologii w branży komputerowej. **Software Tycoon** mógłby funkcjonować jako fanowski produkt rozprowadzany za darmo na jakiejś stronie internetowej. Sprzedawanie tego w sklepach czy nawet kioskach, to już lekka przesada. ❐

Cena: 29,90 zł | **Wersja polska** ✓ | **Demo:** —

Wymagania minimalne: *Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM x4*

Wymagania zalecane: *Pentium 166, 32 MB RAM*

producent: *Blackstar* **wydawca:** *DestraX*
polski dystrybutor: *Lemon Interactive*

http://www.black-star.de/blackstar/software.htm

STRATEGICZNA

1

DNO!!!

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ możliwość projektowania gier

WADY:

– prymitywna grafika i muzyka
– monotonne misje
– od gry wieje nudą

ROAD WAGE

Koszmarek na trasie

Jakość kosztuje i jest to zasada, od której rzadko zdarzają się wyjątki. Na przykład markowego komputera nie kupisz w cenie składaka, czy też dobrych butów nie nabędziesz gdzieś na targowisku za niewielkie pieniądze. Niestety to samo często tyczy się również gier. Świetną grę trudno kupić za drobne, choćbyś nie wiem jak intensywnie szukał (wyjątkiem są stare hity sprzedawane po atrakcyjnych cenach). Kiedy grałem w Road Wage moje wywody potwierdziły się co do joty.

Mariusz Puzynowicz

Fabuła gry jest cieniuteńka jak barszcz. Wcielasz się w rolę kierowcy samochodu dostawczego, a Twoim zadaniem jest doręczanie przesyłek. Za zmieszczenie się w określonym czasie dostajesz pieniążki, a za przekroczenie limitu ani grosza. W praktyce nie masz żadnego wpływu na to, co i za ile przewozisz – wszystko jest odgórnie ustalone. W zasadzie zabawę w rozwożenie przesyłek można sobie było spokojnie darować i pozostawić tylko nagrody pieniężne za dojechanie do końca etapu.

Początkowo do dyspozycji gracza jest jeden samochód lecz kiedy uzbiera się odpowiednią sumkę pieniędzy, można kupić nowe auto. Starych wozów nie można sprzedawać, więc w krótkim czasie będziesz miał porządnie zagracony garaż. Plusem jest natomiast to, że pojazdów jest całkiem sporo, a ścigać można się też czołgiem czy motorówką. Niestety, nie zauważyłem jakichś specjalnych różnic w prowadzeniu, no może poza prędkością poszczególnych pojazdów. Samochód gna niczym pociąg i nie trzeba się martwić o żadne zakręty ponieważ auto samo skręca. Gracz może co najwyżej zmieniać pasy ruchu. Doprawdy żałosny pomysł.

Jeżeli spodziewasz się po **Road Wage** wyścigów po sieci, czy chociażby jakiegoś współzawodnictwa z komputerowym przeciwnikiem, to możesz o tym zapomnieć (np. liga, turniej lub też ranking kierowców). Właściwie nie ma tu żadnego wyboru jeżeli chodzi o rodzaj rozgrywki, można tylko zaliczać poszczególne trasy poprzez zmieszczenie się w czasie. W trakcie wyścigu należy zbierać różnego rodzaju bonusy znajdujące się na trasie, z których jedne dodają czas, a inne przyspieszają samochód, należy zaś unikać tych, które mają ujemny wpływ. Sama rozgrywka jest łatwa i lekka, gra zaś jest tak prosta, że można ją ukończyć w jeden wieczór.

Tory w **Road Wage** są pozbawione polotu, wyścig zaś toczy się w żółwim tempie. Nieraz miałem wrażenie, że jadę rowerem, a nie samochodem. W drodze do zwycięstwa przeszkadzają ogromne żaby, latające lodówki i temu podobne. Autorzy mogli bez wątpienia wymyślić coś bardziej normalnego.

Grafika odstaje od dzisiejszych standardów. Tylko samochody prezentują się przyzwoicie, lecz nic ponadto. Najgorzej wyglądają wszelkiego rodzaju eksplozje przypominające okres późnego Commodore'a i wczesnej Amigi. Z dźwiękiem jest jeszcze gorzej. Beznadziejna muzyka przygrywająca podczas wyścigu i monotonny ryk silnika powodują, że ręka gracza mimowolnie przesuwa się na klawisz escape.

Road Wage to gra, której nie polecam nikomu. Po części przesądzają o tym werdykcie kiepska grafika i dźwięk lecz prawdziwym gwoździem do trumny jest brak grywalności, spowodowany głównie fatalnym prowadzeniem samochodu. Jakby tego było mało grę można spokojnie przejść w jeden wieczór. Moim zdaniem szkoda na nią nawet tyle czasu. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ sporo pojazdów

WADY:

– nuda
– słabiutka oprawa audiowizualna
– gra do skończenia w jeden wieczór
– beznadziejne sterowanie

Cena: 19,95 zł	Wersja polska ✓	Demo: —	ZRĘCZNOŚCIOWA

Wymagania minimalne: *Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, akcelerator 3D*

Wymagania zalecane: *Pentium 2 233 MHz, 64 MB RAM, 8 MB akcelerator 3D*

producent: *Midas Games* **wydawca:** *Midas Games*
polski dystrybutor: *TopWare*

http://www.midasinteractive.co.uk

2

PORAŻKA

2 x CD

PHYSICUS

ŚWIATOWY BESTSELLER JUŻ W KIOSKACH

PASJONUJĄCA GRA PRZYGODOWA
NOWEJ GENERACJI

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
MUZYKA NAJWYŻSZEJ JAKOŚCI
WSPANIAŁA GRAFIKA 3D
WCIĄGAJĄCA FABUŁA
PRZESTRZENNY DŹWIĘK

DODATEK:
ENCYKLOPEDIA FIZYKI

STREFA CD
32,90 ZŁ
www.strefacd.pl

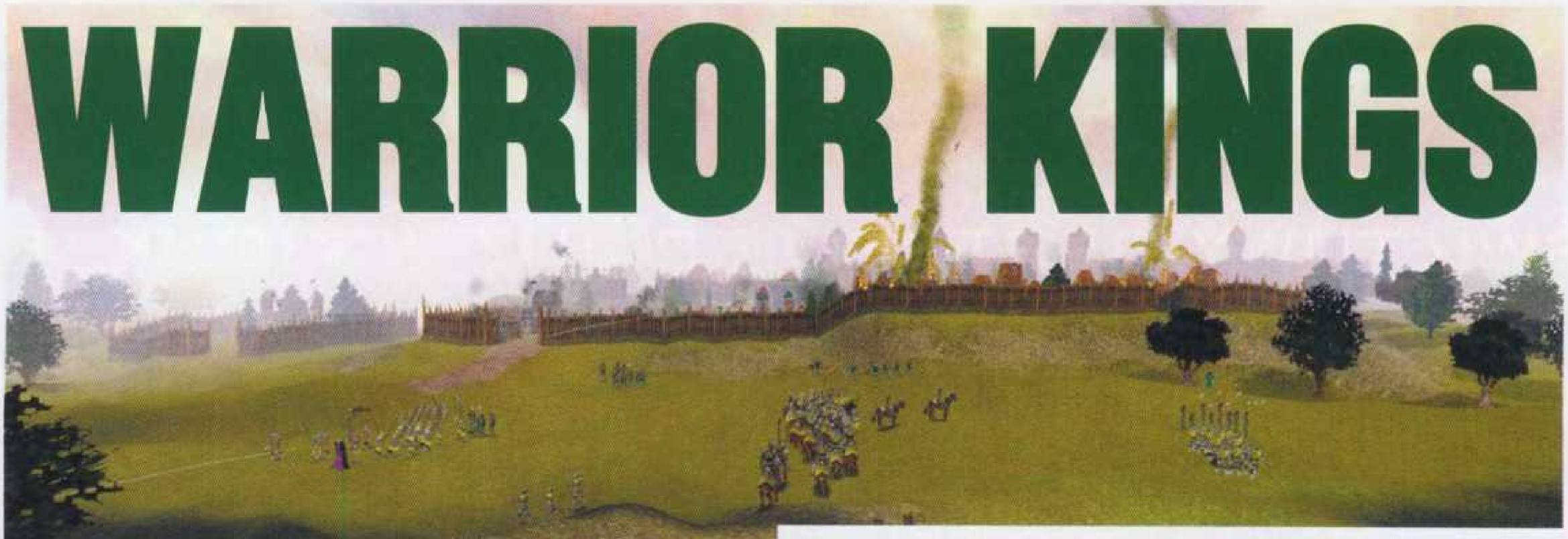
Patroni medialni:

FILIPINKA Poleca!

Przegląd

valhalla

WARRIOR KINGS



RTS w sosie fantasy

W zapowiedziach dotyczących gry Warrior Kings można było wyczytać, że stanowi ona połączenie najlepszych cech takich produkcji jak *Shogun*, *Twierdza* czy *Battle Realms*. Po przetestowaniu gry można się z tym twierdzeniem w pełni zgodzić, bowiem Warrior Kings zawiera wiele elementów wspomnianych tytułów, tworząc jednocześnie z nich atrakcyjną i przemyślaną konstrukcję. Uniknięto przy okazji wielu błędów poprzedników i dodano kilka ciekawych i oryginalnych pomysłów.

Maciej Jasiński

Imperium trzyma się mocno

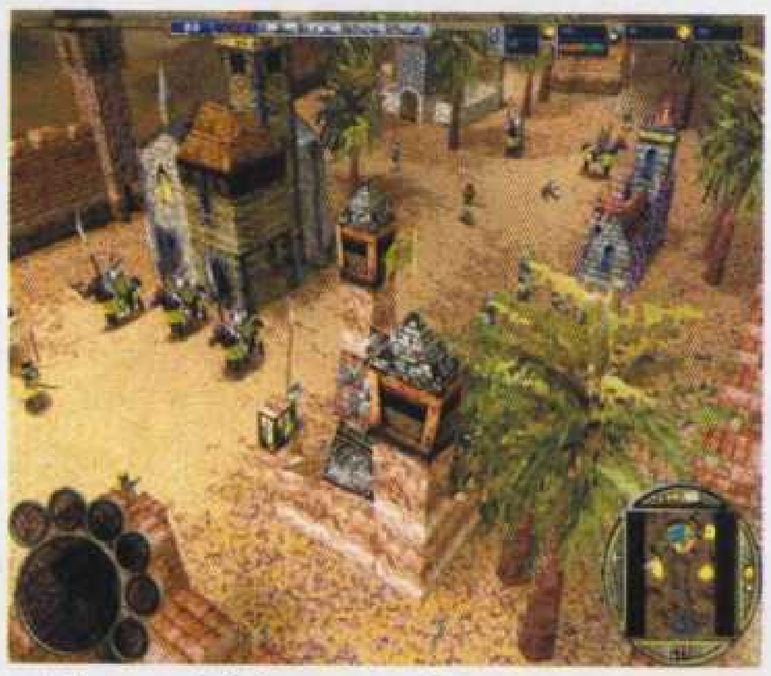
W grze **Warrior Kings** przedstawiono świat, w którym znaczną część znanego obszaru zajmuje potężne Imperium. Od wieków jego mieszkańcom żyło się spokojnie i dostatnio. Wszystko to za sprawą przemyślanego systemu rządów, który opierał się na rozdzieleniu władzy kościelnej i świeckiej. Osoby dbające o bezpieczeństwo granic, a także te zajmujące się spokojem dusz, nie ingerowały w swoje sprawy, zachowując pełną autonomię. Działo się tak do czasu, gdy władzę kościelną zaczął sprawować pewien ambitny patriarcha. Podporządkował sobie wojsko i rozpoczął realizację własnych planów. Działania te nie spodobały się arystokracji, która zjednoczyła się i postanowiła stawić opór autorytarnym rządom. Tak doszło do konfliktu, który wstrząsnął fundamentami Imperium.

Akcja gry będzie toczyć się jednak także poza granicami Imperium. Będziesz tam wspierał swoich sojuszników, zdobywał nowe wojska, aby powrócić później z potężniejszą armią. Atrakcyjnie przedstawia się układ poszczególnych misji w kampanii. Nie ograniczasz się do tych samych działań, a za każdym razem autorzy gry wymagają od Ciebie innego typu czynności. Niekiedy będziesz prowadził tylko walkę, dysponując jedynie pewnym oddziałem. Innym razem skupisz się na rozwoju ekonomicznym, odkrywaniu terenu czy też na zdobywaniu sojuszników wśród neutralnych mieszkańców krainy.

Mapka przedstawiająca Imperium przypomina nieco średniowieczną rycinę, której autor znał jedynie Europę i część Azji oraz Afryki. Jednak zaprezentowany w grze świat nie ma nic wspólnego z jakimkolwiek obszarem Ziemi. Dzieje się tak za sprawą różnorakich potworów, z którymi przyjdzie się Tobie zmierzyć w **Warrior Kings**. Szczególnie do gustu przypadły mi potężne bestie, które w kilku misjach przeciwnik przywołuje z innego wymiaru. Walka z takim gigantem wygląda nie tylko ładnie, ale jest także niezwykle emocjonująca.

Oblężenia i podjazdy

Esencją gry **Warrior Kings** nie jest jednak dyplomacja, lecz bezpoś-



rednie przekonywanie do własnych racji przy użyciu posiadanego wojska. Zastosowano tutaj trójwymiarowe mapy i pełne przedstawienie jednostek, tak jak to było chociażby w ***Myth***. Jednak w **Warrior Kings** masz od czynienia ze starciami o większym rozmachu i jednocześnie z na tyle wyważoną rozgrywką, że w każdej chwili jesteś w stanie zapanować nad tym, co dzieje się na mapie.

Najczęściej będziesz prowadził walki na otwartym terenie, ewentualnie toczył jakieś niewielkie potyczki w górach. Jednak najciekawsze jest obleganie wrogich twierdz i zdobywanie ich przy pomocy odpowiednich machin oblężniczych. W takiej sytuacji najlepiej widać potęgę oprawy graficznej **Warrior Kings**. Gigantyczne miasta pełne są różnorakich budynków. Gdy podchodzi pod nie armia, masz wrażenie, że obserwujesz właśnie kolejne ujęcia z filmu „Joanna d'Arc" Luca Bessona. Walki w otwartym polu przypominają z kolei te z „Braveheart". Dwie stojące naprzeciwko siebie formacje, kawaleria ruszająca do ataku, łucznicy w drugiej linii wystrzeliwujący w niebo deszcz strzał.

Wszystko byłoby znakomicie, gdyby jeszcze przeciwnik dopasował się do tego rozmachu oprawy graficznej. Niestety komputer prowadzi swoje jednostki dosyć chaotycznie. Rzadko wykorzystuje jakieś nierówności terenu, czy próbuje walk zaczepnych. Najczęściej wysyła wszystko co ma prosto na Ciebie, ewentualnie stara się zaatakować z boku lub z tyłu przy użyciu szybkiej kawalerii. Z tego też względu jedyną przewagą komputera jest ilość i jakość oddziałów. Po rozegraniu kilku misji nauczysz się jednak kilku sztuczek, które pozwolą Tobie na skuteczne przerzedzanie szeregów wroga. Moją ulubioną jednostką stali się łucznicy dosiadający koni. Niczym Burowie w walce z Zulusami, podjeżdżali oni na odległość strzału, oddawali serię, wycofywali się szybko, a następnie powtarzali cały manewr jeszcze wiele razy.

Ważne jest także odpowiednie połączenie działania różnych typów jednostek. Przykładowo sami łucznicy bardzo szybko zostaliby zabici przez jakikolwiek oddział kawalerii. Jednak odpowiednio osłonięci przez ciężkozbrojne oddziały potrafią swymi strzałami zniszczyć niemal każdego przeciwnika. Dlatego też przed każdą większą bitwą bardzo dużo uwagi będziesz musiał poświęcać właściwemu ustawieniu formacji.

Wielu atrakcji dostarcza jednak element ekonomiczny **Warrior Kings**. Twoja gospodarka opiera się na chłopach, którzy zajmują się zbieraniem zboża czy ścinaniem drzew. Za zgromadzone w ten sposób materiały możesz rekrutować nowych żołnierzy, a także ulepszać posiadane obiekty. Co ważne, w pierwszych misjach kampanii będziesz miał dostęp jedynie do podstawowych jednostek i budynków. Dopiero w kolejnych zmaganiach będą dochodzić bardziej skomplikowane struktury i doskonalsi wojownicy.

Prawie przebój

Jeszcze kilka miesięcy temu mało kto słyszał o grze **Warrior Kings**, a nawet jeżeli poznał ten tytuł, to nie oczekiwał po nim niczego wielkiego. Okazuje się jednak, że **Warrior Kings** to niezwykle interesująca gra, która ma szansę odnieść spory sukces. Do pełni szczęścia brakuje tutaj naprawdę niewiele – nieznacznego poprawienia kodu programu i popracowania nad zdolnościami taktycznymi komputera. Pojawi się to jednak zapewne dopiero w drugiej części gry. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ ciekawa fabuła
+ atrakcyjna oprawa graficzna
+ różnorodność misji
+ możliwość oblegania i bronienia twierdz
+ kilkadziesiąt typów jednostek i budynków

WADY:

– słabe SI przeciwnika
– długie wczytywanie się misji

Moim zdaniem

Michał J. Adamczak

Gra ***Twierdza*** była jednym z najbardziej oczekiwanych przeze mnie tytułów ostatnich lat. Wszystko to za sprawą podobieństwa do znakomitej strategii ***Lords of the Realm 2***, która do dzisiaj rządzi na moim komputerze. Niestety ***Twierdza*** nie przypadła mi do gustu ze względu na nieciekawą kampanię, schematyczność i chaos panujący podczas walki. Dlatego też bez większego entuzjazmu zabierałem się do testowania w ogóle nie reklamowanej produkcji **Warrior Kings**. Okazuje się jednak, że twórcy gry zachowali niemal identyczny klimat walk, co w ***Lords of the Realm 2***, dodając do tego trójwymiarowe środowisko i bardzo dobrą grafikę. Zabawa jest znakomita, czasami może jednak irytować brak umiejętności komputera do szybkiej reakcji na Twoje działania taktyczne.

Moja ocena

Cena: 99,90 zł	Wersja polska ✓	Demo: ——	STRATEGICZNA	8

Wymagania minimalne: *Pentium 2 400 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D*

Wymagania zalecane: *Pentium 2 600 MHz, 256 MB RAM*

producent: *Black Cactus* **wydawca:** *Microids*
polski dystrybutor: *CD Projekt*

http://www.microids.com

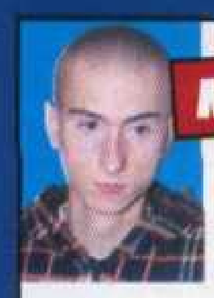
NIEZŁA JAZDA

STAR WARS STARFIGHTER

Epizod pierwszy kontratakuje

Jako przedstawiciel tak zwanej „starej gwardii" wychowanej na epizodach cztery, pięć i sześć „Gwiezdnych wojen" z pewnym niesmakiem wspominam bitwę w przestrzeni znaną z „The Phantom Menace". Według mnie była ona krótka, beznadziejnie ukazana i daleko jej do takich epickich wizji jak walka przy Yavinie lub Endorze. Nie dziwota zatem, że podczas instalacji **Star Wars: Starfighter**, który opowiada o wspomnianym konflikcie z Epizodu pierwszego, miałem bardzo mieszane uczucia; zakładałem, iż produkt nie ma szans na stanie się hitem na miarę ***Tie Fightera***, czy też ***X-winga***. Co więcej, wiedziałem, że **Starfightera** nawet nie można zaliczyć do symulacji, gdyż jest on bardziej grą zręcznościową na modłę ***Rogue Squadron***. Ciekawość jednak przeważyła nad wątpliwościami i rzuciłem się do testowania.

Diaz



Moim zdaniem

Michał Nowakowski

Już od dłuższego czasu boleję nad tym co firma **LucasArts** robi w kwestii gier komputerowych ze światem „Gwiezdnych wojen". Uważam, że praktycznie każda gra, jaka została wydana na fali popularności Epizodu pierwszego była w mniejszym lub większym stopniu gniotem. Nie inaczej wyglądają sprawy ze **Star Wars: Starfighter**, który mógł być znakomitą symulacją kosmiczną na modłę nieśmiertelnych ***X-Wing*** i ***Tie Fighter***, w rzeczywistości zaś okazuje się być zaledwie przeciętną zręcznościówką, nieznacznie lepszą od stareńkiego ***Rogue Squadron***. O ile wówczas można było jeszcze taką grę przełknąć dzięki niezłej jak na ówczesne standardy grafice i ciekawym przerywnikiem filmowym, o tyle wypuszczanie na łatwiznę takich tytułów w czasach dzisiejszych uważam za czyn co najmniej karygodny. Tytuł ten można polecić tylko skończonym fanom „Gwiezdnych wojen", którzy kupią byle gadżet opatrzony motywem z ich ulubionej serii. Cała reszta może sobie **Starfightera** darować.

Moja ocena

Po krótkim i przeciętnym intro przystąpiłem do pierwszej misji wchodzącej w skład kampanii, czyli treningu. Przelot kanionem oraz niszczenie min, droidów i innych pozorowanych celów nie powinno stanowić wyzwania nawet dla początkujących pilotów. Ograniczony maksymalny pułap, uproszczony model lotu i niemal kompletny brak przyrządów od samego początku przypominają wspomniany już ***Rogue Squadron***. Zadania w **Starfighterze** są najróżniejsze, począwszy od eskorty, ataku na konwój lub celów planetarnych, a skończywszy na typowej walce myśliwców w przestrzeni. Podczas zabawy będziesz mógł również wczuć się w rolę Anakina, atakując i niszcząc statek dowodzenia Federacji Handlowej. Tak naprawdę jedynie możliwość polatania w przestrzeni kosmicznej odróżnia grę od ***Rogue Squadron***, gdzie taka opcja była poważnie ograniczona.

Pewnym zaskoczeniem dla mnie była niewielka ilość misji do wykonania podczas całej kampanii; jest ich zaledwie kilkanaście, co starcza na najwyżej dwa dni grania na najłatwiejszym poziomie. Wprawdzie są jeszcze bonusowe zadania, jednak i tak jest ich stanowczo za mało. W rezultacie po ukończeniu zabawy czuje się pewien niedosyt, a wręcz można odnieść wrażenie, że gra została celowo okrojona przez autorów, którym zależało aby ukończyć ją w jak najszybszym terminie.

Graficznie **Star Wars: Starfighter** nie jest jakimś szczególnym arcydziełem, aczkolwiek na złe noty również nie zasługuje. Modele są wykonane starannie, tła i krajobrazy także prezentują się niczego sobie, a jeśli doda się do całości efektowną grę świateł, to można grafice wystawić mocną czwórkę. War-

Cena: —	Wersja polska —	Demo: —	ZRĘCZNOŚCIOWA	6

Wymagania minimalne: *Pentium 2 300, 64 MB RAM, CD-ROM x4 16MB akcelerator 3D*

Wymagania zalecane: *Pentium 2 350, 32 MB akcelerator 3D*

producent: *Secret Level* **wydawca:** *LucasArts*
polski dystrybutor: *LEM*

http://www.lucasarts.com/products/starwarsstarfighter/splash.htm

MOŻNA ZOBACZYĆ

to wspomnieć również o wstawkach filmowych pomiędzy misjami. Większość z nich wygląda bardzo efektownie, lecz te z wykorzystaniem obiektów z gry są jakby nieco niedopracowane. Podobnie przedstawia się sprawa z animacją postaci: niemal każda porusza się sztywno niczym C3PO.

Dźwięk jest typowy dla starwarsowego klimatu i każdy kto chociaż raz zetknął się z tym uniwersum z pewnością rozpozna popiskiwanie R2D2, strzał z lasera, czy też inne odgłosy z wnętrza myśliwca. Podczas starć z udziałem wielu maszyn, takich jak finałowe zniszczenie statku Federacji, w eterze panuje przyjemny dla ucha hałas, czyli komunikaty, nawoływania, ostrzeżenia oraz okrzyki triumfu pilotów. Całości dopełnia soundtrack bazujący na szczęście na oryginalnych utworach Johna Williamsa.

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ kilmat „Gwiezdnych wojen"
+ muzyka Johna Williamsa
+ intuicyjna obsługa myśliwca

WADY:

– krótka kampania
– niewielki wybór statków
– przeciętna fabuła
– zbyt uproszczony model lotu

Podsumowując, **Star Wars: Starfighter** jest grą przeznaczoną dla niewymagających sympatyków wszystkiego co związane z gwiezdnowojennym światem. Jako przeciętna zręcznościówka może stanowić dopełnienie całości dotychczas wydanych produktów **Lucas Arts**, jednak w żaden sposób nie może z nimi konkurować. Oznacza to, że od ukazania się na rynku ***X-Wing Alliance*** firma wyraźnie spoczęła na laurach i mimo prób z różnymi gatunkami gier, nadal nie wydała większego hitu od wspomnianego tytułu. Miejmy nadzieję, iż sytuację zmieni ***Jedi Knight 2***, który powinien ukazać się jeszcze w tym roku. ❐

JUŻ DO NABYCIA W KIOSKACH, SALONACH PRASOWYCH I SKLEPACH W CAŁYM KRAJU!

CENA 29,90 zł

Car Tycoon

DOSTĘPNY W PROJEKCIE: Nowa SUPER GRA

Mieć dobry samochód a fabrykę dobrych samochodów to duża różnica. Sprawdź sam i zostań producentem. Przed Tobą 50 lat historii motoryzacji, 40 różnych scenariuszy, 400 modeli samochodów a także możliwość tworzenia własnych, nie istniejących w rzeczywistości samochodów. Sprawdź czy możesz zakasować Ferdynanda Porsche!

Wyłączna dystrybucja w Polsce:

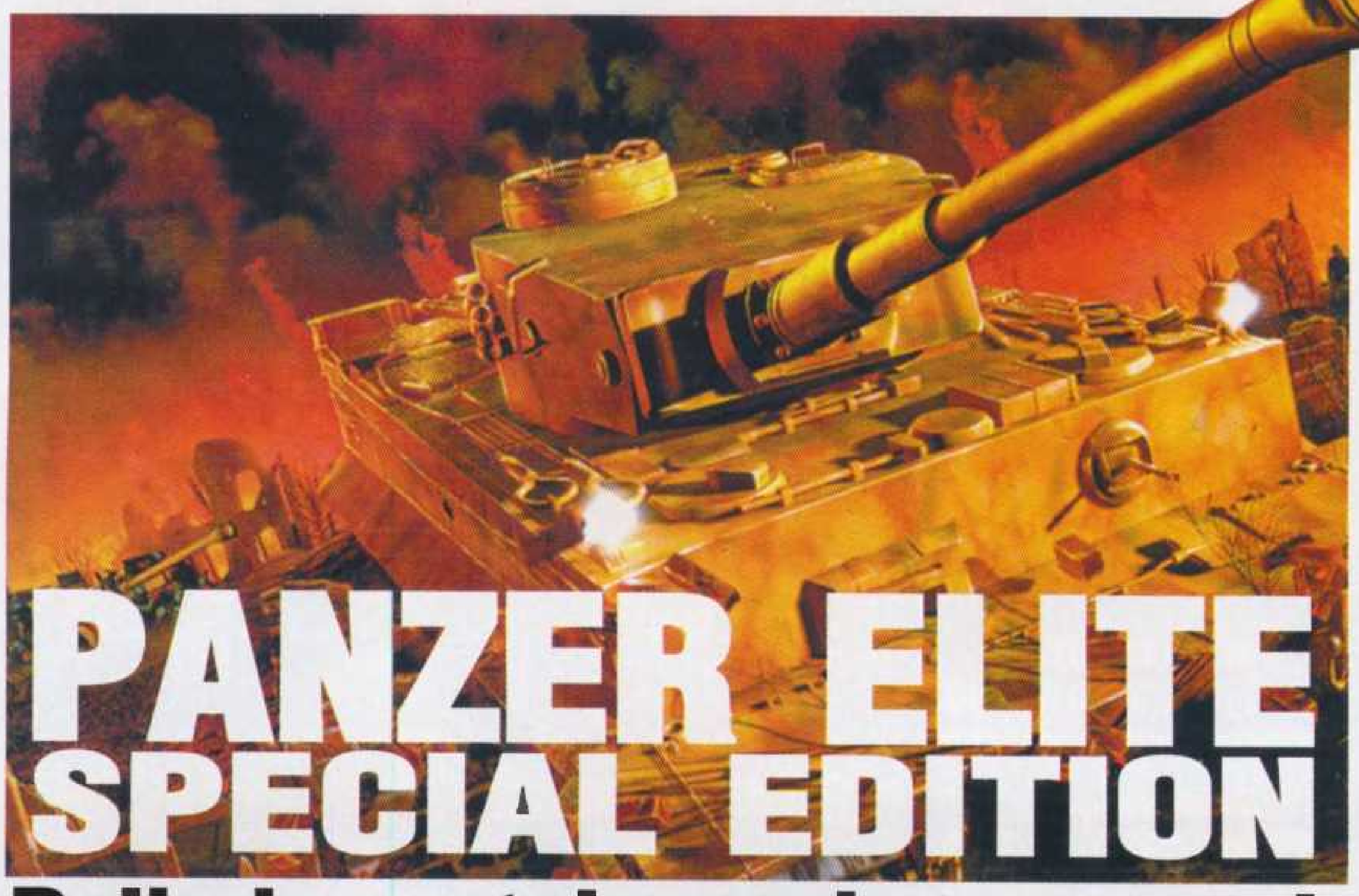
LEMON INTERACTIVE

www.lemon-interactive.pl

fishtank INTERACTIVE

PL POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione



PANZER ELITE SPECIAL EDITION

Ballada o stalowych tygrysach

Wydana w 1999 roku przez firmę Psygnosis gra Panzer Elite nigdy nie dotarła do Polski – a szkoda, bo był to przedni symulator czołgu, na Zachodzie okrzyknięty jedną z najlepszych gier w tej kategorii. Na szczęście błąd ten postanowiła naprawić firma CD Projekt, przy okazji premiery edycji specjalnej Panzer Elite wprowadzając ów tytuł na nasz rynek. Dzięki temu miłośnicy broni pancernej będą mogli zapoznać się z tą pierwszorzędną pozycją, wzbogaconą o zestaw nowych kampanii i rozszerzony arsenał.

ManJAk

Czterej pancerni i dowódca

Akcja **Panzer Elite** odzwierciedla zmagania wojsk Osi z armiami Aliantów podczas drugiej wojny światowej. Program stawia gracza w podwójnej roli: komendanta czołgu oraz dowódcy plutonu wozów pancernych. W ten sposób gra staje się czymś więcej, niż zwykłym symulatorem, gdyż wprowadza element taktyczny, niezwykle istotny podczas wykonywania zadań. Oto bowiem można swoim podwładnym zlecać atakowanie wybranych celów, a nawet wskazywać im konkretne miejsca, w których mają zająć pozycję (aczkolwiek wyłącznie w obszarze pozostającym w zasięgu wzroku); rozsądne rozmieszczenie plutonu częstokroć okazuje się kluczem do zwycięstwa.

Sam element symulacyjny również został przygotowany perfekcyjnie, dając graczowi spore pole do manewru. Można skupić się na dowodzeniu wozem i skrzydłowymi, całą robotę zostawiając swej załodze, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by osobiście wziąć sprawy w swoje ręce. Gracz może zasiąść za sterami czołgu i z pozycji kierowcy prowadzić maszynę przez bezdroża, może też zająć miejsce działonowego i osobiście kierować ogniem – nie jest to jednak niezbędne, aby osiągnąć sukces. Załoga czołgu dysponuje bowiem sporym stopniem samodzielności: wystarczy, że gracz wskazuje cele, a ładowniczy wraz z operatorem armaty zajmą się ich eliminacją. W ostateczności można nawet zlecić dobór celów działonowemu, by samemu skupić się na wyszukiwaniu najlepszych pozycji bojowych; jest to o tyle ułatwione, że da się włączyć widok zza czołgu i dowolnie nim manipulować. W ten sposób znajdą tu coś dla siebie i miłośnicy klasycznych symulacji, i gracze z zacięciem taktycznym, niespecjalnie pasjonujący się oglądaniem świata przez wąskie szczeliny obserwacyjne wieżyczki.

Skoro już o załodze mowa, nie sposób pominąć milczeniem jednego z najważniejszych elementów gry, jakim jest zarządzanie zasobami ludzkimi. W trybie kampanii gracz otrzymuje do dyspozycji pewien zestaw żołnierzy, z których każdy charakteryzowany jest przez kilka cech, definiujących skuteczność danego wojaka na określonej pozycji: dowódcy, działonowego, ładowacza, kierowcy i radiooperatora. Z początku statystyki podwładnych są mierne, ale w miarę nabywania doświadczenia bojowego załogi stają się coraz skuteczniejsze; dodatkowo czasami dowódca może przydzielić żołnierzowi medal, co dodatkowo podnosi umiejętności wyróżnionej osoby. Dotyczy to zarówno czołgu, którym jeździ gracz, jak i ekip obsadzających pozostałe maszyny w plutonie. Dzięki temu zabiegowi grający w **Panzer Elite** ma szansę w pewien sposób zżyć się ze swoimi podwładnymi dbając o ich rozwój w czasie całej kampanii, tym bardziej, że utrata doświadczonych żołnierzy automatycznie zmniejsza szanse powodzenia.

Edycja nie całkiem specjalna

Na **Panzer Elite Special Edition** składają się dwie płyty. Pierwsza z nich zawiera samą grę – w tej samej wersji, w której została ona wydana pierwotnie, jedynie spatchowanej. O tym, że owa reedycja zyskała miano specjalnej zadecydowała zawartość drugiego cedeka: umieszczono na nim mody, czyli rozszerzenia do **Panzer Elite** stworzone przez zapaleńców tej gry. Wszystkie owe modyfikacje były

Cena: 29,90 zł | **Wersja polska** ✓ | **Demo:** —

Wymagania minimalne:
PC Pentium 166, 32 MB RAM, Windows 95/98/2000, karta 4 MB

Wymagania zalecane:
Pentium 2 300, 64 MB RAM, karta 16 MB

producent: *Wings* **wydawca:** *JoWood*
polski dystrybutor: *CD Projekt*

http://www.panzerelite.com/

SYMULACYJNA

9

REWELACJA

wcześniej dostępne w sieci, jednak rozrzucone po różnych miejscach; do tego spory rozmiar (łącznie ponad 250 megabajtów) ograniczał ich dostępność. Mody te zawierają nowe typy jednostek, scenariusze, a także kampanie – chociaż ich twórcy pozostali na tych samych teatrach działań, jakie udostępniała podstawowa wersja gry, czyli w Afryce Północnej, we Włoszech i w Normandii.

Pierwsza i największa z modyfikacji, Snow and Night, rozgrywa się właśnie w Normandii, ale z udziałem Armii Czerwonej. Jakkolwiek dziwne by to się nie wydawało, jej autorzy wymyślili kampanię, w której Rosjanie wraz z zachodnimi sprzymierzeńcami wylądowali na francuskich plażach i wspólnie z nimi ruszyli na Berlin. Dzięki temu można grać takimi czołgami, jak T-34, JS-1 i JS-2, a także wieloma innymi wozami produkcji radzieckiej. Jest to o tyle cenne, że w podstawowej wersji gry pojazdy z frontu wschodniego w ogóle nie zostały uwzględnione. Z kolei Niemcy zyskali dostęp do Tygrysa Królewskiego, superciężkiego Mausa, a także nowych wersji czołgów spotykanych wcześniej, w tym Panter i PzKpfw IV. Do tego zmodyfikowano warunki pogodowe i oświetleniowe, w jakich toczą się bitwy – zgodnie z tym, co sugeruje tytuł modyfikacji, wprowadza ona operacje nocne i przy padającym śniegu. W ten sposób uzyskano teatr działań przypominający front wschodni – nawet podkomendni składają meldunki po rosyjsku; jedynie nazwy francuskich miejscowości psują tę iluzję.

Niemal dwadzieścia radzieckich maszyn wprowadza także moduł Ostpak. Niestety, nie zawiera on nowych kampanii, a jedynie testowy scenariusz; można za to grać czołgami Armii Czerwonej w istniejących już bataliach. Dodatkowo, Ostpak rozszerza także ofertę wozów bojowych dostępnych dla Niemców.

Pozostałe modyfikacje: Full Monty, Britpack '44, Monty vs Rommel oraz Peiper zawierają podobne atrakcje, czyli nowe czołgi (w tym także włoskie), nowe scenariusze, a także pewne ulepszenia w mechanizmie gry, z których główne dotyczy poprawienia celności na krótkich dystansach (w podstawowej wersji gry komputerowi działonowi haniebnie pudłowali do celów odległych o mniej niż 200 metrów – teraz to zostało poprawione). Dodatkowo na płycie znajduje się instalator modów, znacznie ułatwiający ich obsługę, a także rozbudowany edytor, pozwalający na tworzenie własnych scenariuszy, zmienianie zasad fizyki rządzących grą, a także modyfikowanie występujących w niej obiektów 3D. Jako bonus dołączono podręcznik walki dla dowódców czołgów, przygotowany oczywiście z myślą o środowisku fanów **Panzer Elite**.

Dobrze się stało, że **Panzer Elite Special Edition** trafia na nasz rynek. O ile płytka z modami nie jest może jakąś wyjątkową atrakcją – zawiera zbyt mało nowych scenariuszy, a dodatkowe czołgi zainteresują wyłącznie maniaków – to warto zwrócić uwagę na ten tytuł, choćby po to, by przekonać się, że pomimo upływu czasu gra ta w ogóle się nie zestarzała i wciąż stanowi rewelacyjną symulację pancernych bitew. Co istotne, gra sprzedawana jest w niezwykle przystępnej cenie – poniżej 30 złotych. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ doskonałe odzwierciedlenie realiów walki pancernej
+ możliwość dowodzenia plutonem czołgów
+ dodatkowa płyta z modyfikacjami

WADY:

– zbyt mało nowych scenariuszy
– długi czas instalacji
– trudna instalacja niektórych modów

WKRÓTCE DO NABYCIA W KIOSKACH, SALONACH PRASOWYCH I SKLEPACH W CAŁYM KRAJU!

legendy GIER KOMPUTEROWYCH

CENA 19,90 zł

Defender of the Crown

Król Ryszard został zamordowany, koronę skradziono, a Anglia pogrążyła się w chaosie wojny domowej. Jesteś jedyną nadzieją Saksonów walczących z Normanami. Zaczynasz z jednym zamkiem i garstką rycerzy. Dzięki kolejnym zwycięstwom w bitwach i rycerskich pojedynkach, w końcu sięgasz po władzę i zaprowadzasz pokój, a po drodze zawierasz interesujące znajomości uratowanymi z opresji damami. Już od 16 lat ***Defender of the Crown*** *cieszy się niesłabnącą popularnością. W nowej wersji na PC wszystko co dobre zostało po staremu. Grę wzbogacono jednak o nowoczesną, śliczną grafikę i wspaniałe efekty dźwiękowe godne XXI w.* ***Przestroga: ta gra silnie uzależnia!!!***

Wyłączna dystrybucja w Polsce:

Lemon INTERACTIVE

www.lemon-interactive.pl

CINEMAWARE

PL – POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

PERSIAN WARS

Przygody Sindbada Złego Stratega

Zaprezentowana światu w połowie ubiegłego roku wersja beta gry Persian Wars była pełna denerwujących elementów psujących całą przyjemność zabawy. Zgodnie z zapowiedziami twórców z Cryo, większość owych błędów miała zostać usunięta w końcowym etapie przygotowania gry. Tak się jednak nie stało i wersja, która ostatecznie trafiła do sprzedaży nie różni się prawie niczym od bety.

Maciej Jasiński

Głównym bohaterem gry **Persian Wars** jest Sindbad – znany poszukiwacz przygód, który pojawił się w licznych filmach, serialach, książkach i kreskówkach. O ile jednak twórcy większości owych dzieł z reguły dbali o ciekawą fabułę i właściwy orientalny klimat, to autorzy z **Cryo** ten element postanowili prawie całkowicie pominąć.

Z intra dowiadujesz się, że na ziemię spadł z kosmosu pewien pierścień. W związku z tym, że opady klejnotów są nad pustynią rzadsze, niż opady śniegu – te zjawisko atmosferyczne wywołuje wielkie poruszenie. Z bliżej nieznanych powodów losem pierścienia interesują się Ghule, Beduini, Amazonki oraz oczywiście Sindbad, który ma największe szanse aby dotrzeć jako pierwszy do skarbu. Z niczego nie można jednak wywnioskować dlaczego spadający z kosmosu klejnot ma już nazwę (Pierścień Salomona) i jaka jest jego właściwa moc.

Chociaż, zgodnie z zapowiedzią producentów z **Cryo**, w grze miało się pojawić aż sześć kampanii, to do Twojej dyspozycji oddano jedynie dwie. Pierwsza z nich dotyczy wspomnianego już pierścienia, w drugiej musisz zająć się uwolnieniem porwanej księżniczki. Nie ma poza tym w **Persian Wars** żadnych pojedynczych misji, stworzono za to możliwość gry sieciowej.

Persian Wars to strategia czasu rzeczywistego, w której dowodzisz oddziałami kierowanymi przez głównego bohatera – Sindbada. Większość działań przeprowadzasz na głównej mapie przesuwając własną armię i kierując ją ku kolejnym miejscom, w których znajdują się jacyś przeciwnicy. Nie ma jednak dowolności w wyborze starć, bowiem najeżdżając na silnych wrogów otrzymujesz komunikat, że nie jesteś jeszcze dość potężny, aby się z nimi zmierzyć. Swobodę w poruszaniu się po mapie ograniczają także góry, a przejścia pomiędzy nimi są pilnie strzeżone.

Masz również coś na kształt bazy. Obóz Sindbada może być rozbudowywany, a tym samym Ty otrzymujesz możliwość rekrutowania potężniejszych wojowników. Mając dość gotówki możesz także wzmacniać ich cechy, tak aby mieć w swojej armii najlepszych z najlepszych. Bądź jednak pewien, że nie pomoże to Tobie pokonać przeciwników.

Największą wadą gry jest chaos panujący podczas starcia. Widzisz dwie kilkudziesięcioosobowe armie idące naprzeciwko siebie, a następnie kłębowisko postaci, które z czasem stopniowo zmniejsza się. Jednostki są małe i bardzo do siebie podobne, a podczas walki nie masz czasu, aby jeszcze zajmować się ich rozpoznawaniem. Przydałaby się możliwość zatrzymania czasu czy też jego spowolnienia, co dawałoby chwilę na przemyślenie działań. Bardzo pomocne byłyby też jakieś klawisze funkcyjne pozwalające na grupowanie poszczególnych formacji i dawanie im poleceń.

Niewielki pożytek będziesz miał z głównego bohatera, który teoretycznie może być całkiem przydatny w trakcie walki. Jednak łatwo go w tej wojennej zawierusze zagubić tym bardziej, że jego postać jest chyba najmniejsza ze wszystkich. Jakby tego było mało, śmierć Sindbada oznacza zawsze zakończenie gry.

Pamiętam z dzieciństwa taki wierszyk o różnych zawodach, który przekonywał, że szewc powinien zajmować się tylko butami, a piekarz wyłącznie bułkami. Tak samo ludzie z **Cryo** powinni pozostać przy tym, co wychodziło im do tej pory najlepiej. Mam na myśli przygodówki, które chociaż przy odrobinie wysiłku ze strony gracza były całkiem strawne. Ostanie eksperymenty z TPP (***Hellboy***) i obecny z RTS były bardzo nieudane. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ duży wybór jednostek

WADY:

– chaos podczas walki
– tylko dwie kampanie

Cena: 79 zł	Wersja polska ✓	Demo: CD 8/01	STRATEGICZNA

Wymagania minimalne: *Pentium 133, 32 MB RAM, CD-ROM x4, SVGA 2 MB, Windows 95*

Wymagania zalecane: *Pentium 200, 64 MB RAM*

producent: *Cryo* **wydawca:** *Cryo*
polski dystrybutor: *Play it*

http://persianwars.cryogame.com

3

SZKODA CZASU

DESTROYER COMMAND

Morskie opowieści

Recenzowana na łamach ŚGK dwa miesiące temu druga część gry *Silent Hunter* poza atrakcjami, jakie oferowała sama z siebie, niosła też obietnicę rozwiązania dotychczas niespotykanego w grach symulacyjnych: miała współpracować w trybie multiplayer z Destroyer Command. Nie współpracuje. Fakt ów jednak nie zaszkodził w niczym temu ostatniemu; Destroyer Command to solidny symulator niszczyciela z okresu drugiej wojny światowej.

ManJAk

Tworząc symulację okrętu nawodnego, firma **SSI** posłużyła się interfejsem sprawdzonym w bojach podwodnych. Na pierwszy rzut oka **Destroyer Command** wygląda jak ***Silent Hunter***. Po drugim i trzecim rzucie oka wrażenie to nie znika: mapa, w przybliżeniach stanowiąca nakres taktyczny, wygląda praktycznie tak samo, jak w ***SH2***; stanowisko radarowe również. Stacja sonaru przypomina szumonamiernik z okrętu podwodnego, stanowisko obrony przeciwlotniczej jest niemal identyczne z tym z ***Silent Huntera***, i tak dalej. Oczywiście, są i różnice, bo przecież niszczyciel pływa po wodzie, a nie pod nią, więc na przykład nie ma peryskopu – zamiast niego jest widok ze sterówki. Niemniej jednak założenia leżące u podstaw mechanizmów gry są identyczne, dzięki czemu osoby obeznane z ***SH2*** bez trudu przesiądą się na **DC**.

Twórcy programu oddali do dyspozycji gracza cztery podstawowe tryby rozgrywki. Można wziąć udział w historycznej potyczce na morzu, wykreować własny scenariusz na identycznych zasadach jak w ***Silent Hunter 2*** (wystarczy ustalić obszar zmagań, warunki pogodowe oraz rodzaj jednostek biorących udział w starciu – i jazda), zagrać po sieci, a także wziąć udział w kampanii. Rzecz jasna, ten ostatni tryb zabawy daje najwięcej satysfakcji, albowiem w miarę rozwoju działań na morzu gracz otrzymuje coraz nowsze typy jednostek – w sumie 14 rodzajów niszczycieli – a także zdobywa coraz wyższą rangę, co pozwala mu na dowodzenie większą ilością okrętów. To właśnie lwi pazur gry: w odróżnieniu od **SH2**, gdzie pływało się samotnie, tutaj do elementu symulacyjnego dochodzi też poziom taktyczny. Lista rozkazów, jakie można wydawać kapitanom podległych jednostek jest na tyle spora, że mogą one stanowić sporą pomoc w wypełnianiu misji.

O ile dowodzenie skrzydłowymi odbywa się głównie z poziomu mapy taktycznej, to kierowanie poczynaniami własnego okrętu wymaga osobistego zaangażowania na różnych stanowiskach. Co prawda twórcy gry zadbali o to, aby kapitan niszczyciela nie musiał biegać do każdej wieży artyleryjskiej czy na pozycję torpedystów, poprzez zaimplementowanie wygodnego w obsłudze i zawsze dostępnego pod ręką menu rozkazów dla załogi, to często i tak trzeba własnoręcznie zająć się niektórymi aspektami prowadzenia działań bojowych. Na przykład, przed atakiem na okręt podwodny należy ustawić ilość i rozrzut bomb głębinowych, jakie mają zostać odpalone w jednej serii, a także głębokość, na jakiej mają wybuchać; podobnie rzecz ma się z atakami torpedowymi, gdzie gracz może ustawiać prędkość, z jaką mają się poruszać podwodne pociski, a także ich ilość, jaka ma być wystrzelona w jednej salwie. Czasami także dla czystej przyjemności opłaca się zasiąść za celownikiem kaemu by zestrzelić samolot, albo wycelować z działa, by obejrzeć trafienie w sam środek wrażej jednostki pływającej.

Wracając do rozgrywki sieciowej, **Destroyer Command** co prawda nie współpracuje z ***Silent Hunter 2***, umożliwia jednak zabawę wieloosobową z innymi posiadaczami **DC**. Specjalnie przygotowane scenariusze zawierają zarówno pojedynki grup bojowych, jak i misje wymagające kooperacji; co ciekawe, są też specjalne zadania dedykowane do grania **DC** przeciwko ***SH2***, co sugeruje, że może jednak będzie możliwe stoczenie bitwy pomiędzy graczami kierującymi okrętami podwodnymi, a zespołem dowodzącym niszczycielami. Jak na razie jednak na stronie gry można wyczytać, iż łatka pozwalająca na współpracę obu gier miała zostać wydana, ale nie została, choć są takie plany – więc należy czekać cierpliwie.

Destroyer Command to dobry symulator niszczyciela, a zawarte w nim dwie kampanie (Atlantyk i Pacyfik) gwarantują miłośnikom bitew morskich co najmniej kilkadziesiąt godzin emocji. Grafika podobna do tej z ***Silent Hunter 2***, choć pracująca w wyższej rozdzielczości – do 1024x768 – wygląda przyzwoicie, a drobne błędy w programie nie psują przyjemności czerpanej z jego użytkowania. W sumie, warto zagrać, tym bardziej, że morskie gry wojenne należą niestety do rzadkości. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ możliwość dowodzenia eskadrą
+ 14 typów niszczycieli
+ dwie kampanie

WADY:

– brak współpracy z *Silent Hunter 2*

Cena: —	Wersja polska ✓	Demo: —	SYMULACYJNA	8

Wymagania minimalne: *Pentium 2 266, 64 MB RAM, CD-ROM x8, karta 3D 16 MB*

Wymagania zalecane: *Pentium 3, 128 MB RAM, karta 3D 32 MB*

producent: *SSI* **wydawca:** *Ubi Soft*
polski dystrybutor: *Play It*

http://www.destroyercommand.com

NIEZŁA JAZDA

GOLEM

Kolos na glinianych nogach

Zapewne wielu graczy pamięta polską produkcję zatytułowaną *Clash*, którą stworzyła firma Leryx Longsoft. W większości pism branżowych otrzymała ona dosyć wysokie oceny, a podobieństwo do *Heroes of Might and Magic* i *Warlords* zapewniło jej nawet pewną popularność. Obecnie ludzie z Leryx Longsoft przypomnieli o sobie wypuszczając na rynek kolejną grę strategiczną, zatytułowaną Golem. Niestety, tym razem coś im zdecydowanie nie wyszło.

Maciej Jasiński

Dwie sprzeczne historie

Zawsze lubiłem ludzi, którzy do prostych historii potrafią dobudować szokującą otoczkę, niezłe umotywowanie, jakąś sprawną ideologię. Chylę zatem czoła przed twórcami z Leryx Longsoft, którzy w tej dziedzinie osiągnęli prawdziwe mistrzostwo.

Z intra do gry Golem dowiadujesz się, że na Ziemię spadają jakieś wielkie odłamki skalne z kosmosu. Widzisz jak uderzają w Wieżę Eiffla, zmierzają prosto w Statuę Wolności i inne znane współcześnie obiekty. Później wysoka fala (powstała zapewne wskutek siły uderzenia) zalewa jakieś miasto, głowa Statuy Wolności spada na dno morza. Tyle w filmiku, bez słowa wyjaśnienia i choćby zdania komentarza. Na pierwszy rzut oka mamy zatem „Wodny świat" z Costnerem. W Golemie także pozostali przy życiu ludzie organizują się w społeczności i szukają wysp możliwych do zamieszkania. Wydaje się proste, a jednak takie nie jest.

W poszukiwaniu szczegółów zajrzałem do dołączonej na płytce instrukcji. Nie ma tam słowa o Ziemi, meteorytach i wszystkim tym, co widziałeś w intrze. Okazuje się, że przedstawiony w grze świat nazywa się Sharmaris, a jego zalania nie spowodowały złośliwe kosmiczne odłamki skalne, lecz walczące ze sobą strony Dobra i Chaosu. Przed zalaniem, planetą Sharmaris rządziła Rada Starszych, której przewodził dobry mag Lagus. Jednak byli także ci źli reprezentujący Chaos, którzy mieli własną podziemną organizację i przemycili do Rady starszych swego szpiega. Następnie Chaos stworzył machinę wojenną zdolną unicestwić cały świat, porwał dobrego Lagusa, aby użyć go jako baterię. Z machiny wyleciały dwa promienie, które z kilkuletnim opóźnieniem zaczęły topić pokrywy lodu wokół obu biegunów. Wtedy zalało świat, a słudzy Chaosu odwieźli biednego Lagusa na bezludną wyspę. Odnaleźli go tam ocaleli cudem przyjaciele z Rady. Poinformowali oni także o zniszczeniu machiny śmierci stworzonej przez Chaos i ukryciu jej elementów w różnych miejscach. Wskazówki spisali na medalionie, który to przedmiot Lagus jeszcze na wszelki wypadek podzielił na trzy części i także ukrył każdą z osobna. Jakby tego było mało, biedny stary Lagus doznał wizji i przewidział, że pojawi się kiedyś człowiek, któremu uda się zjednoczyć ludzi i pokonać Chaos. To jeszcze nie koniec, ponieważ ci, co przeżyli, podzielili się na trzy rasy. Jedni byli normalnymi ludźmi (strasznie jednak podobna ta Sharmaris do Ziemi). Rasa numer 2 i 3 zmutowała wskutek – uwaga – ładunków energetycznych, które w biegunach wytworzyły promieniowanie. Jedni przemienili się w centralny układ nerwowy, rządzący ciałami złączonymi z owadów, zwierząt różnego gatunku i oczywiście ludzi. Drugiej rasie urosły tylko mózgi i dzięki temu osiągnęła ona wysoki stopień rozwoju technologicznego.

Większych bredni dawno nie czytałem. Wolałbym o wiele bardziej, gdyby autorzy gry po prostu przyznali się do inspiracji „Wodnym Światem" i innymi filmikami z Hollywood, w których zalewało Ziemię. Dorabianie tej całej historyjki, tylko po to aby uzasadnić jakoś istnienie trzech ras, jest po prostu bezsensowne (można to było zresztą wykonać na setki lepszych sposobów). Co więcej, przed poszczególnymi misjami będziesz katowany jeszcze

gorszymi historiami, które już w ogóle nie mają najmniejszego sensu i z wielkim (a wręcz gigantycznym) trudem łączą się z tym, co widziałeś wcześniej w intro i wyczytałeś w instrukcji.

Błędne koło

Już sam początek przygody z **Golemem** zapowiadał naprawdę wiele atrakcji. Okazało się, że autorzy gry są wielbicielami „polskiej szkoły tłoczenia płyt" i nie wszystkie napędy CD-ROM czytają dyski zawierające **Golema**. Później, już w trakcie gry zapoznałem się także z „polską szkołą stabilności programu". Prawie każda próba powrotu do menu (celem zapisania gry) kończyła się opuszczeniem Golema i przejściem do Windowsa. Podobnie działo się przy okazji ścinania grafik zdobiących ten tekst, a także dziesiątki razy bez żadnej wyraźnej przyczyny. Gra dostarczyła mi niemało stresu i osłabiła wiarę w nadprzyrodzone siły rządzące światem (żadne modlitwy do kilku bogów nie pomogły, gdyż gra wywalała się równo przez cały czas).

Utrzymując klimat, twórcy **Golema** błysnęli także w wykonaniu tekstów pojawiających się w grze. Literówek jest tu chyba więcej niż w niejednym tłumaczeniu zagranicznego programu. Nie zachwyca również grafika, która nawet przy maksymalnym ustawieniu wszelkich opcji, wygląda jak z gier sprzed kilku lat. Wyjątek stanowią co najwyżej wnętrza miast.

Nie sprawdza się za to system turowy i tak zwany symultaniczny prowadzenia rozgrywki. Najlepiej wybrać tryb RTS, gdyż tylko w tym przypadku można wykrzesać z **Golema** chociaż nieco zabawy. Radość płynącą z gry ogranicza jednak uciążliwy interfejs. Masa przycisków i elementów po prawej stronie ekranu znacznie zawęża pole widzenia. Jednocześnie te wszystkie rzeczy umieszczono w tak niewygodny sposób, że sporo musisz się naszukać i namachać myszką, aby cokolwiek zrobić. Aż się prosi o jakieś rozwijające się menu, zakładki czy belki ułatwiające orientację. Można by jednocześnie dodać znacznie więcej opcji i uczynić tym samym rozgrywkę bardziej dynamiczną i emocjonującą. Nie warto już nawet rozwodzić się na temat schematyczności kolejnych misji oraz komputerowego przeciwnika, który daje się oszukiwać jak dziecko.

Polska grami nie stoi

Utarło się wiele lat temu, przy okazji premier pierwszych poważnych rodzimych produkcji na PC, że w stosunku do polskich gier należy stosować taryfę ulgową. Wszak nasi twórcy nie mają takich samych środków finansowych i możliwości technicznych, co ich zachodni koledzy. Jest to jednak myślenie błędne, gdyż na tej samej zasadzie można by chociażby rozgrzeszać ze słabej gry polskich piłkarzy. Rodzimi twórcy muszą liczyć się z surową oceną, tym bardziej gdy na rynek wypuszcza się grę nieprzetestowaną i słabo wykonaną. Może należałoby zacząć brać przykład z Czechów, Rosjan i Chorwatów, jak gry komputerowe robić mamy. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ polska wersja językowa

WADY:

– błędy w tekście
– sprzeczności w fabule
– słaba grafika
– uciążliwy interfejs
– niestabilność gry

Cena: —	Wersja polska: V	Demo: —	STRATEGICZNA	4

Wymagania minimalne: *Pentium 200, 64 MB RAM, SVGA 2 MB, CD-ROM x8, Windows 95*

Wymagania zalecane: *Pentium 450, 128 MB RAM*

producent: *Leryx Longsoft* **wydawca:** *Leryx Longsoft*
polski dystrybutor: *Leryx Longsoft*

http://—

DLA UPARTYCH

SOLARIS 104

Dawno temu, w salonie gier wideo...

Xenon 2: Megablast, R-Type, Project-X – czy te nazwy mówią Ci coś? Jeśli tak, nie będziesz miał problemów z domyśleniem się do jakiego gatunku należy Solaris 104. Tak, tytuł ten to klasyczna strzelanina, w której statek kosmiczny pruje przed siebie cały czas w prawo. Gry tego typu bardzo dawno opuściły dyski twarde pecetów, stąd fakt wydania Solaris 104 był dla mnie niemałym zaskoczeniem.

Szotgan

Chyba nikogo nie zdziwi fakt, że i tym razem rasa ludzka ma z kimś na pieńku. Ty, jako jeden z nielicznych, stajesz do walki w obronie tego co prawe i dobre. Do Twojej dyspozycji autorzy gry oddali trzy statki różniące się podstawowymi parametrami (szybkość, pancerz i siła ognia), rodzajem rakiet i formacjami współpracujących z Twoim statkiem robotów. Reszta to tylko test Twojej zręczności i długie wakacje dla szarych komórek.

Podstawowe uzbrojenie jest udoskonalane przez zbiórkę dopalaczy, pozostawionych przez rozbite w proch jednostki. Każdy z pięciu środków masowego rażenia ma różny sposób poruszania się i reakcji na napotkany cel, przełączanie się między każdym z nich pozwoli Ci lepiej bronić się przed hordami obcych. Każdy zebrany bonus zwiększa stan licznika, a kiedy przekroczysz odpowiedni pułap punktowy, dostajesz dodatkowy statek. Przyda Ci się wierz mi, mimo że pojazd nie jest niszczony za pierwszą kolizją (występuje tu pasek energii), to jednak gra na klawiaturze nie pozwala na sprawne unikanie pocisków i przeszkód.

Warto wspomnieć, że autorzy **Solaris 104** udostępnili system zapamiętywania stanu gry – po przejściu danego poziomu, ten do którego się dostałeś i poprzednie są już dostępne w menu i można je wgrać bez potrzeby zaczynania wszystkiego od początku.

Solaris 104 nie używa akceleratorów grafiki, wszystkie obiekty i tło to wyrenderowane wcześniej sprite'y. W rezultacie większość wygląda jak na mój gust zbyt sterylnie. Do tego dochodzą jeszcze niezbyt imponujące tryby rozdzielczości od 320x200 do 640x480. Niższe ustawienia straszą pikselozą, a przy wyższych pojawiają się duże, czarne marginesy i obraz jest nieprzyjemnie zawężony. Również przerywniki filmowe nie stoją na najwyższym poziomie. Do dźwięku nie mam jakiś większych zastrzeżeń, chociaż cała oprawa audio to po prostu standardowa muzyka industrialna i takie sobie odgłosy broni.

Solaris 104 jest przeznaczona dla tych, którzy czasy gry w osiedlowych przyczepach z automatami wspominają z łezką w oku. Chociaż sam należę do takiej grupki maniaków, to jednak od **Solaris 104** wolę stare produkcje. Sentymenty robią swoje, ale sumienie nie pozwala mi przyznać tej grze większych ocen. Plusem niech będzie niska cena gry, pozycja zaś nadaje się tylko dla nieuleczalnych sentymentalistów. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ niska cena

WADY:

– krótka zabawa
– sterylna grafika
– niska rozdzielczość

Cena: 19,95 zł	Wersja polska ✓	Demo: CD 3/02	ZRĘCZNOŚCIOWA

Wymagania minimalne: *Pentium 200, 32 MB RAM*

Wymagania zalecane: *64 MB RAM*

producent: *Apollo Entertainment Soft* **wydawca:** *GameActive Networks*
polski dystrybutor: *Topware*

http://solaris.topware.pl/

3

SZKODA CZASU

ŚNIEŻNY RAJD 2002
WYŚCIGI SKUTERÓW ŚNIEŻNYCH
Akrobacje mechanicznych sani

Mogłoby się wydawać, że w gatunku zręcznościowych gier wyścigowych trudno o wymyślenie czegoś nowego. Niemniej jednak sztuka ta udała się twórcom Śnieżnego rajdu 2002, która to gra pozwala pościgać się w zimowej scenerii na skuterach. Pomysł może i oryginalny, niestety jego realizacja pozostawia nieco do życzenia.

Vaino

Podczas zabawy możesz się ścigać w trzech trybach: pojedynczym wyścigu, grze natychmiastowej i zawodach. W pierwszym przypadku wybierasz skuter, tor, ilość okrążeń oraz warunki panujące na torze. Ten rodzaj rozgrywki służy głównie do szkolenia się na jednej z trzech tras. Drugi tryb jest właściwie taki sam, z tą różnicą, że wszystko wybierane jest losowo. Zawody z kolei umożliwiają odblokowanie nowych maszyn oraz pozostałych siedmiu torów. Aby tego dokonać, trzeba przejść do wyższej ligi, co wymaga zwycięstwa w sezonie. Wygraną zapewni „podrasowanie" Twojej maszyny, czyli regulowanie i podwyższanie fabrycznych parametrów. Do tego potrzebne są „klucze" zdobywane dzięki wykonywaniu podczas jazdy akrobacji, punktowanych ze względu na stopień ich trudności. Podczas jazdy możesz wybijać się z różnego rodzaju ramp (mosty, skały, wyboje) i wykonywać ewolucje w rodzaju Front Flip, przy którym przechodzisz na przód skutera i robisz z nim salto.

Najmocniejszą stroną gry są trasy. Zasadniczo wyróżnić można dwa rodzaje torów: wyścigowe i przełajowe. Pierwsze przypominają tory crossowe, trasami przełajowymi zaś pomykasz przez lasy i pola, zarośnięte wąwozy, czy jaskinie. Atrakcyjność tych torów podnosi fakt, iż można je przebyć różnymi drogami i trochę czasu minie nim wypróbujesz je wszystkie.

Poważną wadą **Śnieżnego rajdu 2002** jest to, że za każdym razem ścigasz się właściwie tylko z jednym zawodnikiem – reszta to okrutni partacze. Prawdziwego konkurenta poznasz po tym, że zawsze lepiej wystartuje i trudno Ci go dogonić przez pierwsze parę okrążeń. Dopiero na ostatnim okrążeniu niezrównane umiejętności go zawodzą, dając Ci szanse na dopędzenie mistrza. Pokrętną zgoła logiką kierowali się również autorzy, opracowując poziomy trudności gry. Po podniesieniu poprzeczki, rywale nie stają się lepsi, zamiast tego Twój skuter prowadzi się znacznie trudniej. Gdy już opanujesz na nowo technikę kierowania pojazdu, znów nie będziesz miał się z kim ścigać.

Podsumowując, **Śnieżny rajd 2002** to prosta gra wyścigowa w ładnej oprawie. Jeśli lubisz w rajdach zaciekłą konkurencję, to tutaj niestety jej nie znajdziesz. Natomiast jeżeli wolisz delektować się akrobatyczną jazdą oraz ciekawymi trasami gra ma szansę spełnić Twoje oczekiwania. Przed zakupem radzę się jednak dobrze zastanowić. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ ciekawe trasy
+ niezła grafika
+ dużo ewolucji

WADY:
– niski poziom komputerowych przeciwników
– mało ustawień warunków jazdy
– „oszukańcze" poziomy trudności

Cena: 39,90 zł	Wersja polska	Demo: —	ZRĘCZNOŚCIOWA	6

Wymagania minimalne: *Pentium 2 233, 32 MB RAM, akcelerator 3D*

Wymagania zalecane: *64 MB RAM*

producent: *Vicarious Visions Inc.* **wydawca:** *Wanadoo*
polski dystrybutor: *CD PROJEKT*

http://www.cdprojekt.info

MOŻNA ZOBACZYĆ

BALLISTICS

Z prędkością pocisku

***W** śród kryteriów określających jakość gry wyścigowej, na jednym z czołowych miejsc znajduje się niewątpliwie „prędkość i dynamika". Gdyby było to jedyne kryterium, to wówczas **Ballistics** wyprzedziłaby inne podobne gry o jakieś... dwa Machy. Na szczęście dla innych tytułów rajdowych, gracze zwracają uwagę także i na pozostałe elementy, przez co gra firmy **Xicat** spada w rankingu w okolice środka stawki.*

baRTeS

Ballistics to futurystyczne wyścigi „Formuły 1" z tym, że tutaj ścigasz się na fantastycznych pojazdach przypominających motory, a rajd odbywa się w jednym z siedmiu dostępnych tuneli (Jamajka, Wielki Kanion, Houston x 2, Tokio, Belize, Nowosybirsk). W tym miejscu od razu widać podstawową wadę gry: tras jest mało i jedyną ucieczką przed szybkim znużeniem wyścigami jest stałe podnoszenie poziomu trudności. Najłatwiej o to w trybie mistrzostw, gdzie zaczynasz od poziomu „Rookie", następnie możesz awansować do ligi „Pro", a dalsze sukcesy przeniosą Cię ostatecznie do szczebla „Ballistics". Po drodze będziesz nabywać ulepszenia do swojego pojazdu – forsę na ten cel otrzymujesz za zwycięstwa w rajdach oraz wyjątkowo ekwilibrystyczne popisy kaskaderskie. Pozostałe tryby rozgrywki to: tutorial, opcja pojedynczego wyścigu oraz jazda sieciowa, gdzie ścigać się może do ośmiu śmiałków.

Z popisami kaskaderskimi lepiej jednak uważać. Po osiągnięciu pewnej prędkości, koziołki, „beczki" i inne wygibasy stają się niebezpieczne dla zdrowia, gdyż szybko możesz zatrzymać się na jakiejś przeszkodzie. Skoro już jesteśmy przy szybkości, to przyznać muszę, że pierwsze osiągnięcie prędkości powyżej jednego Macha wprawiło mnie w nieliche osłupienie. Świat nagle nabrał psychodelicznych kolorów, tunel jednocześnie optycznie zwężył się i wydłużył a z silnika wydobył się charakterystyczny odgłos, jaki usłyszeć możesz, gdy nad Twą głową przeleci samolot odrzutowy. Wracając jednak do samego wyścigu – miast oddawać się wyczynom kaskaderskim, lepiej skoncentruj się na wygraniu wyścigu i zbieraniu „dopalaczy" oraz przedmiotów schładzających silnik Twojego pojazdu. Niewiarygodna prędkość z jaką możesz się poruszać utrudnia podziwianie widoków na trasie, a są one w istocie niczego sobie, natomiast przy ogłuszającym ryku silnika nie usłyszysz komentarzy spikera, choć to z drugiej strony może i dobrze – dźwięk w tej grze rewelacyjny nie jest. W **Ballistics** gra się łatwo (poradzić sobie można właściwie dzięki trzem manewrom: lewo-prawo-przyspiesz), więc jeśli lubisz prostotę obsługi i szaleńczą prędkość, to gra ta powinna Ci się spodobać. ❐

Cena: —
producent: Xicat Interactive
wydawca: Xicat Interactive
polski dystrybutor: —
internet: http://www.xicat.com

ZRĘCZNOŚCIOWA

6

MOŻNA ZOBACZYĆ

4X4

Harce kolosó

***N**ie wszyscy wyznają zasadę, że „małe jest piękne". Powiedzenie owo na pewno nie jest mottem programistów z **Terminal Reality**. Wzięli oni na tapetę terenowe, napędzane z reguły na obie osie samochody, którym nie straszne największe wyboje.*

baRTeS

MEGARACE 3

Gra szybsza niż światło

MegaRace 3 to kolejna odsłona serii futurystycznych wyścigów, w której główną rolę odgrywają szybkie niczym pocisk pojazdy. Jeżeli po głowie chodzą Ci karkołomne rajdy w scenerii s-f, produkt Cryo może okazać się spełnieniem Twoich marzeń.

Dengar

*Na początek garść faktów. **MegaRace 3** to gra, w której głównym i jedynym zadaniem jest wygrywanie kolejnych wyścigów. Ścigać się przyjdzie Ci na ponad trzydziestu trasach, rozrzuconych po ośmiu światach. Pomiędzy rajdami masz możliwość ulepszania swego wehikułu, przekształcając go wedle uznania w czołg, lub też zwinny, acz wrażliwy na uszkodzenia bolid. W pierwszej chwili gra robi naprawdę świetne wrażenie. Bolidy poruszają się tuż nad powierzchnią toru osiągając zawrotne prędkości. Koncepcja poszczególnych torów jest znakomita — efektowne pętle, estakady oraz tunele robią wrażenie. Podczas wyścigów masz okazję „umilić" konkurencji czas posyłając w ich stronę rożnego rodzaju pociski sterowane, ostrzelać ich pojazdy lub skorzystać z bonusowych gadżetów, zamieniających na przykład Twój pojazd w ognisty pocisk.*

*W wyścigach, szczególnie, tych osadzonych w przyszłości najważniejszą chyba rolę odgrywa klimatyczna i stworzona z polotem oprawa wizualna. W **MegaRace 3** niestety grafika wypada raczej blado – najwyraźniej autorzy skupili się bardziej na opracowaniu wymyślnych tras i bonusów miast dopieścić nieco efekty wizualne gry. Gwoli podsumowania: **MegaRace 3** to oczywiście pełne 3D zarówno jeśli idzie o modele pojazdów jak i środowisko. Grafika jednak jest nieco monotonna i nie chodzi tu nawet o pomysły grafików, czy gamę kolorystyczną lecz o niewystarczające w moim odczuciu bogactwo detali graficznych. Jakieś to wszystko sterylne i sztuczne – mówiąc krótko nie ma na czym oka zahaczyć. Muzyka to z kolei zestaw typowych „kawałków" do szybkiej jazdy. Nic nadzwyczajnego.*

*Miłośnicy arkadowych wyścigów mogą spokojnie sięgnąć po **MegaRace 3**. Sezonowym graczom nie polecam raczej tej gry. Zapomina się o niej szybciej niż o zeszłorocznym śniegu.* ❐

Cena: 79 zł

producent: *DreamCatcher Games*
wydawca: *Cryo*
polski dystrybutor: *IM Group*
http://www.megarace-game.com

ZRĘCZNOŚCIOWA

6

MOŻNA ZOBACZYĆ

EVO 2

o bezdrożach

*Gra prezentuje się bardzo dobrze, jednak należy pamiętać, że twórcy bynajmniej nie zaczynali od zera. Za wzór służyła im pierwsza część **4x4 Evo**, wydana niecałe dwa lata temu. Poza zwiększeniem liczby tras, samochodów, czy części zamiennych, tytuł niezbyt ewoluował w stosunku do pierwowzoru. Jedyna nowatorska opcja, to możliwość spełniania misji w trybie kariery. Otóż wybierasz zadanie (dostarczenie żywności do odciętych od świata mieścin, tudzież odszukanie pewnych artefaktów dla archeologów, itp.), otrzymujesz w ręce mapę i hajda na spotkanie przygodzie. Podczas owych misji zarabiasz pieniądze na poczet dalszej rozgrywki w trybie kariery, gotówkę otrzymuje się nie tylko za wypełnienie podstawowych celów misji, ale też za odnalezienie sekretnych skarbów.*

***4x4 Evo 2** oferuje duży wybór rodzajów zabawy. Na początek nie zaszkodzi poświęcić parę chwil na opcję „free roam", która spełnia funkcję samouczka. Drugim etapem wtajemniczenia jest jazda na czas, trzeci szczebel zaś to „quick race". Kolejny tryb to gra sieciowa, gdzie zmierzyć się można nawet z piętnastoma zawodnikami równocześnie. Gwóźdź programu to tryb kariery. Na starcie otrzymujesz 30 tysięcy dolarów na zakup samochodu i części, a następnie, za pieniądze zarobione na trasach wyścigów, dokupujesz ulepszenia, czy też zmieniasz samochód, dzięki czemu można startować w bardziej prominentnych rozgrywkach.*

Wrażenia z jazdy pozostają mniej więcej takie same, jak w części pierwszej gry. O jakimkolwiek realizmie od razu zapomnij, nie zaimplementowano nawet modułu uszkodzeń. Z kolei eksploracja terenu jest w miarę dowolna, ale na pewno nie raz i nie dwa zdarzy Ci się utknąć w miejscach bez wyjścia. Ponadto Twoi komputerowi rywale jeżdżą do bólu schematycznie, a do tego wyprzedzają Cię w najmniej wiarygodnych momentach.

***4x4 Evo 2** zadowoli miłośników typowych zręcznościówek, podczas gdy zwolennicy realizmu raczej nie będą wielbić tych wyścigów.* ❐

Cena: —

producent: *Terminal Reality*
wydawca: *GoD/Take 2*
polski dystrybutor: —
http://www.godgames.com

ZRĘCZNOŚCIOWA

7

WARTO ZAGRAĆ

WZNOWIENIA

TACHYON THE FRINGE

SYMULACYJNA

W gatunku symulacji kosmicznych niepodzielnie panuje legenda trzech serii: ***X-Wing*** i jemu podobne, ***Wing Commander*** (plus pochodne typu ***Privateer***) oraz ***Freespace***. Wszelkie tytuły, jakie pojawiały się później musiały zmierzyć się z mitem wspomnianego triumwiratu i w większości ponosiły sromotną porażkę. Czasami zdarzały się jednak perełki, które co prawda nie dorównywały wielkim mistrzom kosmosu, niemniej jednak prezentowały stosunkowo wysoką jakość. Taką grą był bez wątpienia **Tachyon: The Fringe** (ŚGK 7/00). Podczas zabawy wcielasz się w niejakiego Jake'a Logana, pilota do wynajęcia, który na skutek niefortunnego zbiegu okoliczności, został wygnany na największe wygwizdowo znanego kosmosu. W owym pełnym szumowin, piratów, nieuczciwych przedstawicieli megakorporacji oraz osadników miejscu, Jake staje przed wyborem życia. Musi się opowiedzieć po stronie wielkiej firmy walczącej z rebeliantami, bądź dołączyć się do zbuntowanych osadników. W zależności od tej decyzji będziesz miał okazję spróbować swoich sił w dwóch różnych kampaniach. Każda ze stron pozwala pilotować Tobie pięć różnych pojazdów (każdy statek ma po przeciwnej stronie swój odpowiednik) i dobierać do nich różnego rodzaju uzbrojenie. Misje w **Tachyon** należą do ciekawych, choć grywalność obniża nieco nie najwyższych lotów sztuczna inteligencja komputerowych przeciwników. Generalnie rzecz biorąc zabawa jest przyjemna, ale tylko na jeden raz, gdyż wydarzenia rozwijają się w **Tachyon** w ten sam, niezmieniony sposób, niezależnie od tego ile razy nie uruchamiałbyś tego samego zadania.

Przebojem **Tachyon** z pewnością nie jest, aczkolwiek przy jego obecnej cenie, bez wątpienia warto mu dać szansę.

Cena: 39 zł

Wymagania minimalne:
Pentium 200, 16 MB RAM, CD-ROM x4, SVGA 2MB

WERDYKT **7**

SHOGUN: TOTAL WAR WARLORD EDITION PL

STRATEGICZNA

Historyczne gry strategiczne przeżywają od jakiegoś czasu renesans, głównie za sprawą znakomitego cyklu ***Europa Universalis***. Niemniej zasłużonym tytułem dla gatunku był również swego czasu **Shogun: Total War** (ŚGK 8/00), który obecnie ponownie trafił do sprzedaży tym razem w towarzystwie nie tak dawno wydanego dodatku **The Mongol Invasion** (ŚGK 11/01). Cały zestaw opatrzono tytułem **Warlord Edition**.

Podstawowa wersja **Shoguna** pozwala Ci wcielić się w daimyo, władcę jednej z prowincji średniowiecznej Japonii. Twoim celem jest oczywiście zdobycie supremacji w całym kraju kwitnącej wiśni i ustawienie do kąta wszystkich ewentualnych przeciwników. Gra toczy się zarówno na mapie strategicznej, jak i w trybie bitwy (ten element może być akurat automatyczny, choć nie warto decydować się na takie wyjście). Starcia toczą się w trójwymiarowym środowisku, gdzie w czasie rzeczywistym wydajesz rozkazy swoim regimentom, zaś z poziomu mapy strategicznej możesz zawierać sojusze, rozwijać infrastrukturę, czy wysyłać szpiegów w szeregi wroga.

The Mongol Invasion rozgrywa się z kolei 300 lat przed wydarzeniami z wersji podstawowej i daje Ci możliwość pokierowania najazdem Mongołów na Japonię, bądź też obronę państwa przed wspomnianym atakiem. Dodatek zmienił sporo elementów rozgrywki, zwłaszcza po stronie najeźdźców, którzy nie zajmują się w ogóle rozbudową infrastruktury, ich nadrzędnym celem zaś jest zalanie upragnionych terenów falami własnego wojska.

Cały zestaw prezentuje się naprawdę znakomicie i powinien usatysfakcjonować zarówno miłośników spokojnego główkowania nad planami strategicznymi, jak i zwolenników RTS-owej jatki na polu walki. ***Europa Universalis*** to co prawda nie jest, ale gwarantuję, że każdy miłośnik strategii mile spędzi czas przy obu tytułach.

Cena: 129 zł

Wymagania minimalne:
Pentium 200, 32 MB RAM, CD-ROM x4, SVGA 4 MB

WERDYKT **8**

AIRPORT INC.

STRATEGICZNA

Wśród braci komputerowej musi być wiele amatorów ekonomii i zarządzania, przynajmniej na to wskazują dość spore ilości gier umożliwiających wcielanie się we właścicieli przedsiębiorstw rodzaju wszelakiego. Jednym z mniej typowych tytułów zaliczających się do rzeczonej kategorii jest **Airport Inc.** (ŚGK 4/00), w którym gracz ma okazję zainwestować w lotnisko i spróbować zbić na nim malowniczą górkę pieniędzy. Jeśli tego typu idea przemawia do Ciebie, ucieszy Cię wieść o tym, że tytuł ten trafił ponownie do sprzedaży w ramach serii Nowy Remake firmy **Play It**.

Zabawę rozpoczynasz od wybrania miasta, w którym chcesz założyć własne lotnisko, możesz jednocześnie podjąć decyzję, czy Twój port lotniczy będzie skupiał się na pasażerach, czy na transporcie towarów. Następnie, uwzględniając takie czynniki jak liczba mieszkańców w danym regionie i oddalenie lotniska od miasta, możesz rozpocząć „meblowanie" zakupionego gruntu. Gdy wybudujesz już pasy startowe, wieże kontrolne, terminale i inne tego typu konstrukcje, przyjdzie czas na zawieranie jak najbardziej atrakcyjnych kontraktów, które oczywiście mają dać Ci w ostatecznym rozrachunku bajońskie zyski. Z czasem na Twoją głowę spadną również petenci ubiegający się o możliwość zbudowania w terminalach kafejek, barów, czy sklepów, a także jeśli będziesz się sprawować wyjątkowo dobrze przedstawiciele organizacji przyznających wyróżnienia i nagrody pieniężne dla najlepiej prosperujących obiektów. Wszystko to brzmi teoretycznie dość prosto, w rzeczywistości jednak **Airport Inc.** to dość skomplikowana strategia ekonomiczna, w której znakomicie będziesz mógł wykazać się swym zmysłem rekina finansowego. Wadą gry jest to, że ze względu na średnio atrakcyjny przedmiot zarządzania, tytuł ten może niektórym dość szybko się znudzić.

Cena: 49 zł

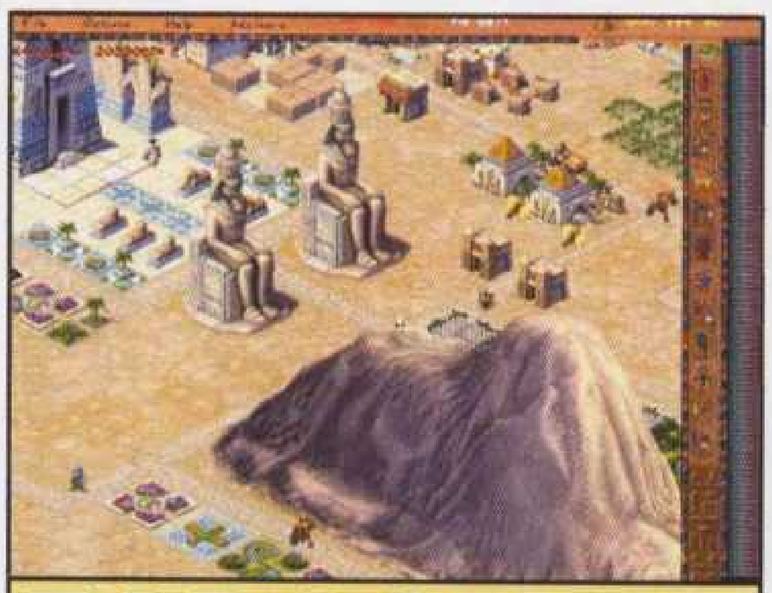
Wymagania minimalne:
Pentium 200, 16 MB RAM, CD-ROM x4, SVGA 4MB

WERDYKT **7**

Opracował: Elektryczny

GRANIE TANIE NIESŁYCHANIE

Każdego miesiąca na rynku ukazuje się cała masa fascynujących gier, ale któż z nas może sobie pozwolić na wysupłanie funduszy na wszystkie interesujące tytuły? Nie wszystko jednak stracone, bowiem na szczęście pojawiają się wznowienia starszych hitów, które w dodatku wracają do sprzedaży po niższej cenie. Na tych stronach znajdziecie nieodzowny przewodnik oszczędnego gracza, dzięki któremu zawsze będziecie wiedzieć, co w strefie niskich cen jest na topie.



FARAON PL

STRATEGICZNA

Firma **Impressions** jest jedną z najbardziej doświadczonych jeśli idzie o tworzenie ekonomicznych strategii. Pierwsze ostrogi zdobywała jeszcze za czasów Amigi, zaś od momentu, gdy trafiła w dziesiątkę ze swą historyczną trylogią ***Caesar***, skupiła się na tworzeniu tytułów podobnych do owej serii, umieszczając akcję w różnych realiach. Jedną z takowych produkcji był swojego czasu **Faraon** (ŚGK 2/00), który powrócił niczym Ozyrys z zaświatów na sklepowe półki w ramach serii Bestseller.

Faraon to w gruncie rzeczy zmieniona wersja ***Caesar 3***. Oprócz rozbudowy miast i dbania o dobrobyt podwładnych, będziesz musiał również wypełniać różnorakie zadania, niezbędne do ukończenia misji wchodzących w skład kampanii. Cele mogą sprowadzać się do wyżywienia odpowiedniej liczby gęb, zapewnienia schronienia emigrantom, wybudowania piramidy, czy wreszcie stworzenia konkretnej liczby ośrodków rozrywkowych. Działania te podejmujesz po to, by pod koniec gry stać się boskim faraonem władającym całym Egiptem.

Faraon robi wrażenie dbałością o szczegóły w kwestii mikrozarządzania. Podczas zabawy zaobserwujesz słynne wylewy Nilu, które będziesz musiał umiejętnie wykorzystać, by nie zagłodzić swoich ludzi, dokładnie będziesz mógł również rozdzielić pracę między robotników, a od czasu do czasu zdarzy Ci się również ułaskawiać bogów stawiając im wykwintne świątynie. Nie samym budowaniem i zarządzaniem faraon żyje – zdarzy się Tobie niejednokrotnie powalczyć o swoje tereny z najeźdźcą.

Faraon to nadal jedna z najlepszych strategii ekonomicznych, pozwalających dodatkowo zdobyć podczas zabawy sporo informacji historycznych. Jeśli masz akurat 50 zł, a tego typu zabawa marzy Ci się po nocach, nie możesz lepiej trafić.

Cena: 49 zł

Wymagania minimalne:
Penium 233, 32 MB RAM, SVGA

WERDYKT **8**

ALIENS VS PREDATOR

ZRĘCZNOŚCIOWA

Niewiele przypominam sobie gier, które potrafiły oczarować sto procent zespołu redakcyjnego. Do tego elitarnego grona mogę bez wahania zaliczyć **Aliens vs Predator** (ŚGK 5/99), w którego graliśmy wszyscy, zaś dla sesji multiplayerowych potrafiliśmy przesiedzieć w pracy całą noc. Obecnie w sklepach kusi już kolejna część tego tytułu, jednak ci, którzy jedynkę pominęli w momencie premiery mają teraz szansę nadrobić zaległości dzięki serii Bestseller.

Głównym bohaterami są tytułowi, filmowi Obcy, Predator oraz Marines. Pomysł na podobny miks pojawił się już wcześniej w serii komiksowej, jednakże cała trójka spotkała się na ekranach komputerów dopiero w **Aliens vs Predator**. Każda z trzech ras musi stawić czoła niebezpieczeństwom w całkowicie odmiennych i niezazębiających się ze sobą fabularnie kampaniach. W zależności od wyboru postaci, konieczne będzie stosowanie odpowiedniej taktyki – Obcy musi opanować chodzenie po ścianach i szybkie ataki z zaskoczenia, Marine cały czas powinien czuwać nad wskazaniami swojego radaru, zaś Predator ustawicznie musi dbać o zapasy energii oraz o właściwe ustawienie trybu widzenia. Sama rozgrywka należy do wyjątkowo emocjonujących, głównie dzięki sugestywnej, mrocznej grafice, przerażającym, gwałtownym dźwiękom oraz zagrywkom rodem z horrorów w postaci nagle wyskakujących zza węgła oponentów.

Zabawa w pojedynkę to zaledwie cień tego co **AvP** oferuje podczas rozgrywki dla kilku graczy. Plansze dla trybu multiplayer zostały skonstruowane znakomicie, zaś gra z kolegami wcielającymi się w przedstawicieli różnych ras to po prostu sam miód. Jeśli nie bawiłeś się jeszcze **AvP**, nie zwlekaj ani minuty.

Cena: 49 zł

Wymagania minimalne:
Pentium 200, 32 MB RAM, akcelerator 3D

WERDYKT **9**

Program wydany na fali popularności sportów zimowych, a w zasadzie pewnej konkretnej dyscypliny. Gra pozwala spróbować swych sił zaledwie w czterech dyscyplinach: slalom gigant, slalom specjalny, slalom snowboardingowy oraz skoki narciarskie. Wygląd i przyjemność z gry raczej przeciętne.

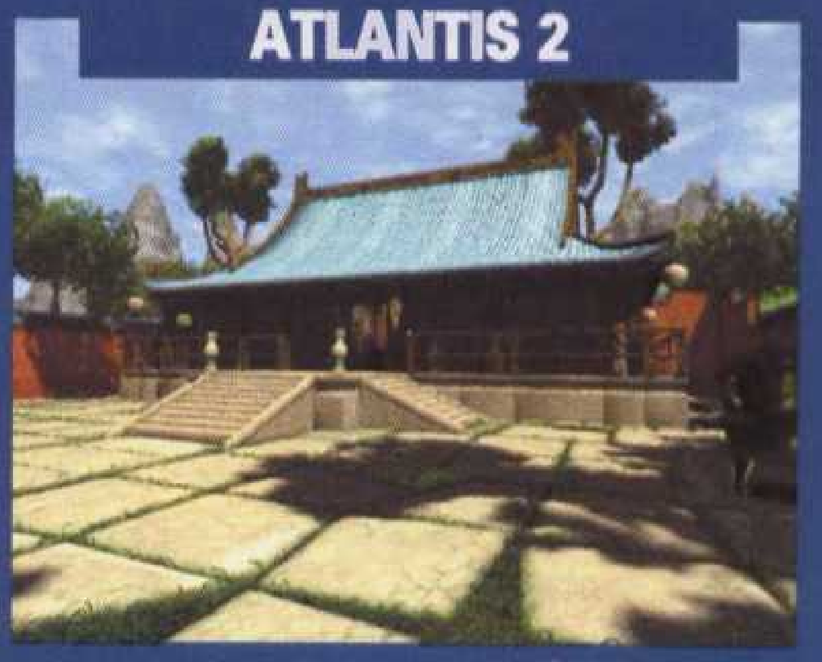
SUPER GRA EXTRA ***Cena: 19,99 zł***

ZAGINIONA TARCZA WIKINGA

Gra skupia się na wydarzeniach rodem z mitologii nordyckiej. Kierując poczynaniami wikingów, możesz wziąć udział w 16 misjach, by spróbować zapobiec końcowi świata. Przyjemna grafika i interesujące poczucie humoru idą tu w parze z *beznadziejnym interfejsem.*

SUPER GRA ***Cena: 19,90 zł***

ATLANTIS 2



Jedna ze sławniejszych przygodówek firmy Cryo doczekała się swojego supertaniego wydania. Atlantis 2 pozwala odbyć Ci podróż do najbardziej odległych zakątków starożytnego świata, gdzie Twoje szare komórki zmierzą się z najbardziej wymyślnymi zagadkami logicznymi.

Extra Gra ***Cena: 26,99 zł***

ARENA ONLINE

W SKRÓCIE

Wreszcie pojawiła się wersja 1.0 stosunkowo popularnego w T2 (choć co może się równać z CTF-em?) moda Arena. Jest to mod, w którym każda z drużyn stara się wyeliminować wszystkich przeciwników. Wcześniejsze wersje moda zdobyły sobie już spore uznanie wśród graczy Tribes 2. Pierwszej oficjalnej wersji nie trzeba oddzielnie instalować, przy próbie wejścia na serwer z Areną zostanie pobrana automatycznie.

Za serwisem NetWars podajemy wyniki spotkania reprezentacji Polski w Starcrafcie z drużyną Słowacji rozegranego w ramach Ligi Narodów. Mecz zakończył się wynikiem 8:0 (16:0) dla POL~Teamu – gratulujemy pięknej, już drugiej w ramach grupy, wygranej (wcześniej Polska pokonała Chorwację).

Za serwisem counter-strike.pl polecamy także krótki (nieco ponad 3 MB) filmik pokazujący, co może jeden dobry gracz w Counter Strike'u. Tym razem [SoA]Afflictor przeprowadza egzekucję na mapie de_nuke pięciu graczy wcale nie byle jakiego klanu, mianowicie DoP. Plik wideo w formacie AVI do ściągnięcia stąd: ftp://run.counter-strike.pl/movies/AffvsDoP.avi.

W lutym serwis NetWars (http://www.netwars.pl) zorganizował turniej dla ośmiu zaproszonych graczy, jednych z najlepszych w Polsce. Większość uczestników to reprezentanci naszego kraju. Rozgrywki odbyły się systemem Double Elimination, przy czym każdy mecz rozgrywany był do 2 zwycięstw. Po zaciętej walce pierwsze miejsce w tym prestiżowym turnieju zdobył 1410 p. Macia, który w finałowej walce pokonał eR69-Polo. Trzecie miejsce zajął Miras[SSF]. Więcej szczegółów dotyczących tego turnieju znajduje się na stronie http://www.netwars.pl.

COŚ POD PACHĘ

Doprawdy, wieść przeurocza. Jak poinformowała amerykańska liga graczy zawodowych CPL, podczas letnich mistrzostw tej ligi, które odbędą się w dniach 20-24 lipca w Dallas w Teksasie w grach Counter Strike oraz Day of Defeat, jeden ze sponsorów imprezy – firma U-tron Technologies – zaprezentuje... profesjonalny komputer do grania, czyli LanGear Professional Gaming Workstation. W środku mamy Pentiumika z numerem 4 oraz kartę graficzną NVIDIA GeForce3 Titanium 500. Polecamy zwrócić uwagę na drobny szczegół w postaci paska: z takim komputerem wyprawa na lan-party to prawdziwa przyjemność – i małe to, i wygodnie się nosi. Pomyśleć, że są kraje, w których prócz gier dostrzega się także graczy... Właśnie, ponieważ nie chcemy niepotrzebnie stresować polskich graczy, pominiemy informację, że łączna pula nagród na mistrzostwach CPL przekroczy 100 tysięcy dolarów. A już o tym, że gracze biorący udział w mistrzostwach w czasie ich trwania będą mieli około 5-10% zniżkę na przeloty lotnicze liniami American Airlines, w ogóle nie wspomnimy – przecież to niemożliwe, żeby tak zorganizować jakiś tam turniej w jakieś tam gry...

MISTRZOSTWA TRIBES 2

Trwają Mistrzostwa Świata w Tribes 2. Impreza jest przeprowadzana całkowicie online. 16 reprezentacji poszczególnych krajów i kontynentów zostało rozlosowanych do dwóch grup. Po 10 tygodniach rozgrywek do kolejnej rundy awansuje po pięć klanów z każdej grupy. Do każdego meczu reprezentacja wystawia 15 zawodników. Po pierwszej rundzie w grupie 1 trzy czołowe miejsca zajmują z tą samą liczbą 12 punktów reprezentacje Środkowych Stanów (US Central), Belgii oraz Kanady, natomiast pierwsza trójka z grupy 2 to: Wschodnie Stany (US East), Szwecja oraz Zachodnie Stany (US West) – z odpowiednio 10, 10 i 8 punktami (4 punkty za zwycięstwo, 2 za remis i 0 za przegraną). Dokładne wyniki oraz szczegółowe informacje dotyczące zasad turnieju są dostępne pod adresem http://www.planettribes.com/twc/, a tabele wyników dla grup znajdziemy tu: http://www.euro-tribesplayers.com/t2wc/register/results.php?group=1 oraz http://www.euro-tribesplayers.com/t2wc/register/results.php?group=2. Bezpośrednie relacje z meczy są prowadzone przez http://www.tsncentral.com/. Dla graczy nie biorących udziału w mistrzostwach atrakcją będą zapewne dwie mapy specjalnie przygotowane na rozgrywki przez dwóch znakomitych mapperów: znanego jeszcze z Tribes 1 DOX-a oraz Dave'a „Diamond Back" Meddisha (ex-Dynamix). O ile mapa Ascension jest raczej przeciętna z główną atrakcją w postaci cukierkowej grafiki, Beach Blitz zachwyca nie tylko scenografią, ale także świetnym ukształtowaniem terenu pozwalającym na efektowne ślizganie po zboczach i w efekcie na bardziej dynamiczną walkę. Mapki do ściągnięcia stąd: http://www.tribalwar.com/files/t2wc_maps.vl2.

NADMIAR GORLIWOŚCI?

Niemcy wyraźnie nie mają szczęścia do gier sieciowych. Na czarną listę gier, których sprzedaż w Niemczech jest zarezerwowana wyłącznie dla osób powyżej 18 roku życia, trafiły w końcu lutego dwie czołowe pozycje w tej dziedzinie: Unreal Tournament oraz Return to Castle Wolfenstein. Na dodatek obie gry nie mogą być ani reklamowane, ani wystawiane bezpośrednio na półkach sklepowych – polski patent na sprzedaż spod lady jak widać świetnie się przyjął za Odrą. Od biedy jesteśmy w stanie zrozumieć uzasadnienie werdyktu w sprawie RtCW, gdyż prócz standardowego argumentu („tam się morduje ludzi") gra zawiera swastyki i inne elementy, które w kraju, gdzie narodził się hitleryzm, mogą jakichś ekstremistów faktycznie zagrzewać do wcale nie wirtualnej walki. W jakim celu „zbanowany" został w ponad 2 lata po premierze Unreal Tournament – nijak dojść nie możemy. Oba tytuły dołączyły zresztą do elitarnego grona – Quake 3 Arena także ma w Niemczech bana. Cóż my na to wszystko? Ano, nie docierają do nas argumenty, że konieczność szybkiego fragowania przeciwników w trybie deathmatch wprowadza atmosferę stresu, w której satysfakcja z jak największej liczby wirtualnych morderstw jest bądź źródłem zwierzęcej radości, bądź równie zwierzęcej nienawiści. Z doświadczenia wiemy, że zwykła szkoła jest czymś znacznie bardziej stresującym niż granie w gry sieciowe i w przeciwieństwie do tych ostatnich była już wielokrotnie przyczyną prawdziwych życiowych dramatów. Zapewniamy jednak, że nie zgłosimy do Ministerstwa Edukacji wniosku o wpisanie polskich szkół na czarną listę zakazanych instytucji, choć w większości z nich bez problemów można nabyć narkotyki, a toalety wypełnia dawka nikotyny na oko (załzawione) wielokrotnie przewyższająca śmiertelną. Po prostu gdzieniegdzie pozostały nam resztki rozsądku.

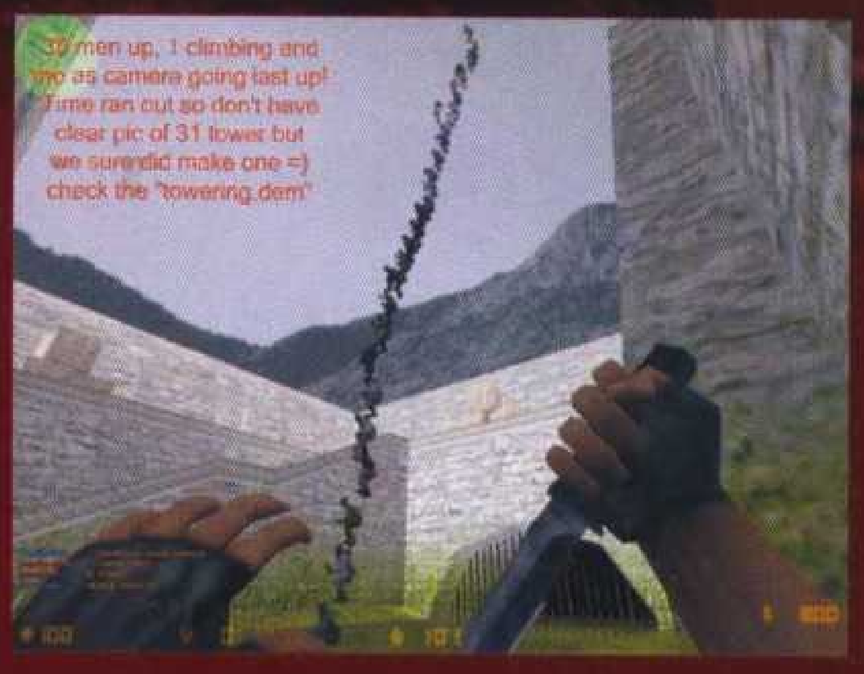
COSSACKS CLANS AT WAR

Po krótkiej przerwie wznawia działalność turniej Cossacks Clans at War (CC@W) w grze Cossacks. Wprowadzono niewielkie zmiany w regulaminie turnieju. Niestety, trzy dobre klany wycofały sie z dalszych potyczek. Na szczęście nie ma tego złego co by na dobre nie wyszło – w ten sposób polski klan FEI wzmocnił swoje tereny wraz z sojusznikami (niemieckim OTG) oraz przejął tereny rosyjskiego U309. Dzięki zdolnościom dyplomacyjnym przywódców walka FEI skupiła się przede wszystkim na międzynarodowym klanie AAC. Aktualną sytuację w CC@W odzwierciedla poniższa mapa.

Właśnie rozpoczyna się nowy turniej w Cossacks – „Otwarte Mistrzostwa Polski Par". W zawodach mogą brać udział zawodnicy polscy oraz gracze z zagranicy będący członkami polskich klanów. Organizatorzy planują przeprowadzić dwa turnieje: „Turniej ZERO pt" oraz „Turniej 60 pt". Po przegraniu dwóch pojedynków para odpada z turnieju. Więcej informacji można znaleźć na stronie http://cossacks.in4.pl/.

WYSOKIE ASPIRACJE

Nie od dziś wiadomo, że niekiedy gracze sieciowi po prostu się... nudzą. Ewentualnie pragną jakiejś odmiany wobec prozy wirtualnego życia – tłumaczenie nieistotne, ważny efekt. Tym razem efektem pragnienia zmiany monotonii codziennego fragowania w Counter Strike'u jest screenshot przedstawiający... wieżę składającą się z ponad 30 graczy! Efektowne osiągnięcie, zważywszy na fakt, że kolejni gracze muszą się wspinać po swych poprzednikach. Martwi tylko ten język na screenshocie, z polskim nie mający wiele wspólnego. Co jest, panowie, panie grający w Counter Strike'a czy innego Tribesa 2? Polak nie potrafi wleźć drugiemu na głowę? Nie wierzymy i czekamy na dowody, że nasz brak wiary ma uzasadnienie.



W SKRÓCIE

W ramach turnieju reprezentacji narodowych ClanBase Nations Cup w grze Counter Strike, szwedzka drużyna w składzie sk.scalbds, sk.scalXenon, NiPlHeatoN, NiPlPotti, vesslan, NDlSwift pokonała niemiecką sebbo, pdx^chucky, sklJap, mTwlkoj, mTwlgiant wygrywając tym samym całą rywalizację. Mecz odbył się na mapach de_aztec oraz de_train. Przy okazji odnotowujemy, że rozgrywki Nations Cup zostaną rozszerzone także na gry Quake III Arena i Unreal Tournament.

Pomalutku rozkręca się polski ladder 2v2 rozgrywany w Clanbase w grze Counter Strike. Pierwsza dziesiątka klanów to w chwili przygotowywania tej informacji: 1. S'14 Gold, 2. Parszywa 12, 3. [SPECNAZ], 4. Rytualni Lechtacze Swin, 5. Blood Angels, 6. [BRO] – The Stronghold, 7. S'14 Silver, 8. Frag eXecutors, 9. Quest^lcl i 10. CoolnetClan. Ladder znajdziemy w sieci pod adresem http://www.clanbase.com/rating.php?id=472.

Mamy kolejny polski ladderek rozgrywany w ramach ClanBase. Tym razem sprężyli się gracze z Return to Castle Wolfenstein. Gratulujemy, mamy nadzieję, że polscy Axis i Allies będą aktywnie brali udział w ladderze i że prędzej czy później zagraniczne klany zyskają nowych, trudnych przeciwników.

Zakończyło się głosowanie na gry, które miałyby znaleźć się w tegorocznych Mistrzostwach Świata w Grach Komputerowych organizowanych w Korei. W ankiecie zwyciężyły następujące gry: Quake 3 Arena – 26376 głosów, StarCraft: Brood War – 24802 głosy, Return to Castle Wolfenstein – 24319 głosów, Half Life: Counter Strike – 20237 głosów oraz FIFA 2002 – 20015 głosów. Ostateczna decyzja dotycząca zestawu gier na Mistrzostwa zostanie wkrótce podjęta przez organizatorów, o czym naturalnie natychmiast poinformujemy. Nasz niedoszły czarny koń – Tribes 2 – wylądował na 6 miejscu z 18839 głosami. Może to i dobrze, gdzie by znaleźli się sponsorzy chętni sfinansować wyprawę kilkunastu ludzi na drugi koniec świata...

Ciągle rozwija się walka z cheaterami w Counter Strike'u. W sieci pod adresem http://olo.counter-strike.pl/click.php?url=csguard-6.52.2.zip można znaleźć najnowszą wersję polskiego programiku CSGuard, zabezpieczającego przed kolejnymi wersjami aimbotów. Polecamy pamięci wszystkich adminów.

UTRAM BIBIS: AQUAM AN UNDAM?*

sYslyavor

FELIETON

Miliardy lat ewolucji stygnącego Wszechświata upływały w mrokach nudy, z rzadka urozmaiconej rozbłyskami zmian. Przez eony ciszy obiektywne, potężne siły Natury zlepiały śmieci Stworzenia w pierwsze gwiazdy, formowały galaktyki i ozdabiały je wybuchami supernowych po to tylko, by ich resztki zlepić później w nowe, bardziej złożone twory. Wszechświat ewoluował zgodnie z własnym rytmem i własnymi prawami. Do czasu. Do chwili, gdy na jednej z grud gwiezdnego popiołu narodziła się Świadomość. W tym jednym, krótkim momencie rzeczywistość uległa dramatycznej przemianie: obiektywny świat praw fizyki na zawsze wydzielił z siebie subiektywnie postrzeganą rzeczywistość świadomego obserwatora, pozostawiając między nimi jedynie niepewną, nikłą więź, swoistą pępowinę narodzin. Był to jeden z najbardziej dramatycznych momentów w historii Wszechświata. Na drugi, równie spektakularny, nie trzeba było już tak długo czekać: to chwila, w której pierwsza rzecz zyskała swe Imię. Tym razem pępowina łącząca subiektywny świat świadomości z próbującym go opisać językiem okazała się jeszcze cieńsza.

Świat jest tylko tym, czym go postrzegamy. To, co postrzegamy, jest jedynie tym, co potrafimy nazwać. Głęboka, leżąca u podstaw filozofii i mająca olbrzymie implikacje fizyczne więź pomiędzy obiektywnie istniejącą rzeczywistością, tym, co na jej podstawie powstaje w naszych umysłach oraz językiem służącym do opisu Natury – to temat na bardzo poważne i mogące zaprowadzić niesłychanie daleko rozważania, pozornie niezwiązane z codziennym życiem, a już na pewno nie z graniem w gry sieciowe.

Zaraz, moment! Czy aby na pewno? Czy aby nie mylimy się w tej ocenie? Czym bowiem dla każdego z nas są gry sieciowe, prawdziwe Wszechświaty stworzone mocą programistów, a raczej: naszych umysłów? Czy owa głęboka zależność wijąca się między strukturą Wszechświata, umysłem i językiem nie ma swojego odbicia w tym, jak każdy z nas postrzega wirtualny świat? Jak go odbiera? I wreszcie: jak go opisuje?

W środowisku sieciowym popularny jest podział graczy na dwie grupy: początkujących i zaawansowanych. Podział ten ma w założeniach odzwierciedlać umiejętności, w praktyce jednak zwykle służy do wykreowania wąskiego, elitarnego kręgu „progamerów", na pół graczy, na pół bogów, potrafiących w grze praktycznie wszystko – dokładnie odwrotnie, niż przedstawiciele grupy początkujących. Taki podział jest jedynie semantyką wynikającą z zaobserwowania najłatwiejszej chyba do zauważenia cechy dywersyfikującej graczy. Rzekłbym, bardzo konsumpcyjnej cechy, wielokrotnie mającej większy związek z próbami odnalezienia w wirtualnych światach tego, czego nie udało się znaleźć w tym prawdziwym, niż z właściwościami samej gry.

Nie zgadzam się z tym podziałem. Uważam go za przejaw trywialnego podejścia do analizy problemu, w którym dostrzega się wyłącznie produkt i mniej lub bardziej zaznajomionego z jego obsługą konsumenta, pomijając zupełnie fakt „mocy sprawczej" gry, mocy, która w umysłach graczy potrafi wytworzyć obraz świata niewiele ustępujący utworzonemu przez fizyczną rzeczywistość. To podział godny pracowników działów marketingu (o mojej do nich miłości pisałem już miesiąc temu), niegodny jednak analityka.

Gra komputerowa jest tylko – i aż – tym, czym chcemy, by była. Spróbujmy zatem sklasyfikować graczy zgodnie z tym, jak postrzegają świat gry. Pominmy całkowicie ich umiejętności pamiętając, że w każdej z grup będą gracze początkujący, jak i doświadczeni. Wówczas zobaczymy:

– Graczy, a więc wszystkich tych, dla których gra jest przede wszystkim źródłem rozrywki. To te osoby, które w jednym miesiącu cieszą się Quake'iem, w drugim sięgają po Unreal Tournament, w trzecim po Return to Castle Wolfenstein, a w czwartym po Medal of Honor. Dla nich frajdą jest wyłącznie coś nowego, chcą poznać świat gry, nie zamierzają jednak wgłębiać się w szczegóły, gdyż ogół zadowala ich bardziej, a poza tym wyżej cenią sobie ciągłe odkrywanie nowych światów.

– Zawodników, a więc tych, którzy do gry podchodzą w sposób narzędziowy: poznają świat i do perfekcji opanowują możliwości wykorzystania jego praw, robią to jednak w jednym celu: aby sprawdzić się w rywalizacji z innymi zawodnika-mi. Rzeczywistość gry jest dla nich jedynie narzędziem pozwalającym wykazać swą wyższość nad innym zawodnikiem. Potrafią miesiące, a nawet lata poświęcić na analizowanie fizyki i struktury gry, byle tylko w ten sposób uzyskać lepsze wyniki. Zawodnik to wirtualny odpowiednik sportowca, dodajmy: sportowca, który na wszystkie możliwe sposoby będzie bronił jedynie słusznego świata swojego wyboru. Zatem gdy już wybierze Unreal Tournament, nigdy nie zasiądzie do Quake'a, choćby dlatego, aby nie spaść z piedestału mistrzostwa do prozy życia powszechnie określanej angielskim terminem „newbie" (początkujący).

– Wojowników. Ludzi, których umysły są w stanie w pełni zintegrować się ze światem gry. Akceptują oni narzucane przez grę reguły i nie starają się ich obchodzić w celu uzyskania lepszych wyników. Mniej interesują ich zwycięstwa, bardziej – sama walka. Satysfakcję daje im nie tyle wygrana, co doskonale rozegrane starcie, w którym mogą wykazać się swoim mistrzostwem. To ci, którzy przed walką potrafią zapomnieć zarówno o sobie, jak i przeciwniku, gdyż nie rzeczy są ważne, a kryjące się za nimi idee – tu zaś ideą jest walka. Gdy osiągnie wszystko, co było do osiągnięcia, wojownik przechodzi do nowego świata – wyłącznie takiego, który narzuca mu większe od opanowanych we wcześniejszym wymagania. Zauważmy może, że w tej grupie nie spotkamy ani jednego użytkownika aimbota, radaru czy rozmywania tekstur.

Wszechświat był bardzo prostą strukturą – do momentu, gdy otworzyło się oko pierwszego obserwatora, zaś w chwili, gdy pojawił się język, przestał pełnić również rolę unikatu. Moc nazywania rzeczy ich własnym imieniem dała obserwatorom siłę kreowania nowych Wszechświatów.

Pozostaje zatem zadać jedno pytanie.

Czy każdy z nas potrafi znaleźć we Wszechświecie swej gry własne Imię?

**) Co pijesz: wodę czy falę?*

Grać...

Rywalizować...

Czy... być?

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY

INTERIA.PL poleca
www.interia.pl

99 zł
przystępna cena

grand theft auto III

PL
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA

zbrodnia popłaca

współwydane przez:

PLAY IT
www.play-it.pl

opracowane

patronat:

TENBIT.pl

Rockstar, the Rockstar logo, Grand Theft Auto 3, and the Grand Theft Auto 3 logo are trademarks of Rockstar Ltd. Godgames and the Godgames logo are trademarks of Take-Two Interactive Software. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners. © 2002 Take-Two Interactive Software. All Rights Reserved.

ARENA ONLINE

CLANBASE

Gdy gracza dopadną już macki nałogu sieciowego i zaczyna co wieczór tonąć w cyberprzestrzeni fragując po drodze wszystko, co się rusza (w tym życzliwie przez zatroskanych domowników podsuwaną pod monitor herbatę), oznacza to, że wielkimi krokami zbliża się moment, kiedy to natknie się na wyraz „clanbase".

sYsIyavor

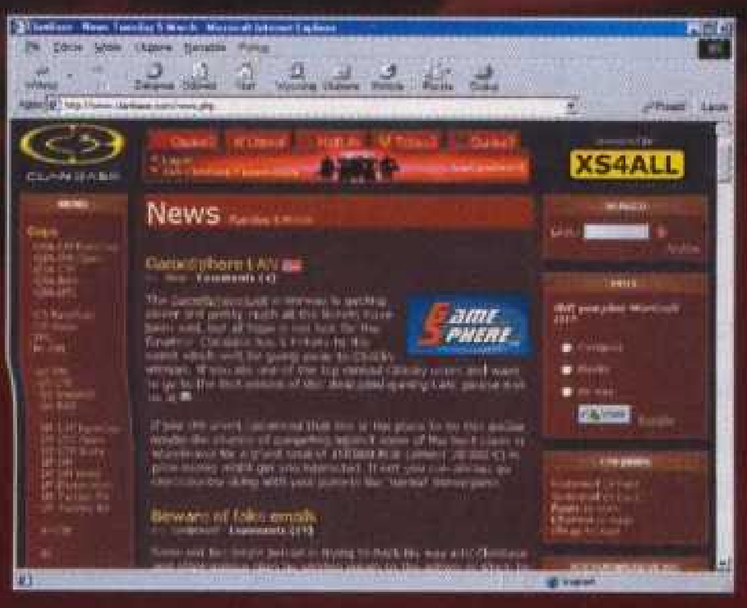
W wielkim uproszczeniu ClanBase to po prostu strona WWW, kryjąca się pod adresem http://www.clanbase.com. W praktyce jest to jednak coś więcej: to cała organizacja, grupująca obecnie graczy i klany ze wszystkich krajów i kontynentów, grające w takie gry sieciowe jak: Quake 3 Arena, Unreal Tournament, Half Life czy Tribes 2. Cała sprawa zaczęła się jesienią 1998 roku, kiedy to powstało ClanBase – początkowo wyłącznie jako miejsce grupujące klany z Quake'a 1 i 2. Idea kryjąca się za powołaniem do życia ClanBase była prosta: paru graczy stwierdziło, że brakuje miejsca, w którym klany mogłyby się spotykać. Naturalnie głównie chodziło o ułatwienie graczom i klanom sposobu komunikowania się w celu uzgadniania terminów meczy. Gdyby tak była gdzieś w internecie strona WWW, gdzie zainteresowani gracze i klany mogliby się zarejestrować, a dogadanie terminu klanówki sprowadzałoby się do wskazania przeciwnika i kliknięcia w jeden przycisk, bez tego wiecznego mailowania w sprawie terminów, rozsyłania informacji do wszystkich członków klanu... Jak pomyśleli, tak zrobili. Pomysł chwycił z nieprawdopodobną siłą: w lutym 2000 roku, zaledwie po półtora roku istnienia, na stronach ClanBase zarejestrowało się ponad 2700 klanów wywodzących się z Q, UT i HL, natomiast w kwietniu 2001 było ich już ponad 25 tysięcy przy ponad 150 tysiącach zarejestrowanych graczy. Dzisiaj sam Half Life (a raczej Counter Strike) to blisko 60 tysięcy zarejestrowanych klanów.

Tym, co przyciąga do ClanBase taką masę luda, nie jest naturalnie sama satysfakcja z faktu posiadania zarejestrowanego klanu. Główny cel całej zabawy to udział w organizowanych przez CB ladderach (drabinkach) oraz turniejach, w których mogą brać udział wyłącznie zarejestrowani zawodnicy i klany. Laddery są rozgrywane w grach: Quake, Quake 2, Quake 3, Half Life, Unreal Tournament, Tribes 2, Return to Castle Wolfenstein, Starcraft, Medal of Honor, Warcraft 3. W ramach każdej gry dostępnych jest zwykle kilka ladderów, na przykład gracze Starcrafta mogą rywalizować w ladderach 1v1 oraz 2v2. W przypadku graczy Q3A czy UT lepiej nie wymieniać poszczególnych ladderów – jest ich kilkadziesiąt, w tym wiele ladderów grupujących klany wyłącznie z określonego kraju. Zainteresowanie ladderami jest różne: w Q gra 299 klanów, w Q2 – 2722, w Q3A – 3235, w UT 7105, w HL – 59524 (tu – jak zresztą wszędzie – rządzi niepodzielnie Counter Strike), T2 – 221, MoH – 143 klany. Gracze i klany zapisujące się do wybranego laddera mają do dyspozycji dwie możliwości: uczestnictwa w ladderze międzynarodowym oraz w ladderze krajowym (kraju, w którego barwach jest zarejestrowany ich klan). System punktacji rozgrywanych meczy jest dość skomplikowany, a punkty ostatecznie przyznawane klanowi za mecz zależą nie tylko od wyniku, ale także od tego, jak wysoko był notowany przeciwnik. Do ciągłej walki o punkty w tabeli zmusza sama konstrukcja ClanBase: jeśli klan zbyt długo nie toczył żadnych meczy, wówczas otrzymuje punkty karne i spada w klasyfikacji.

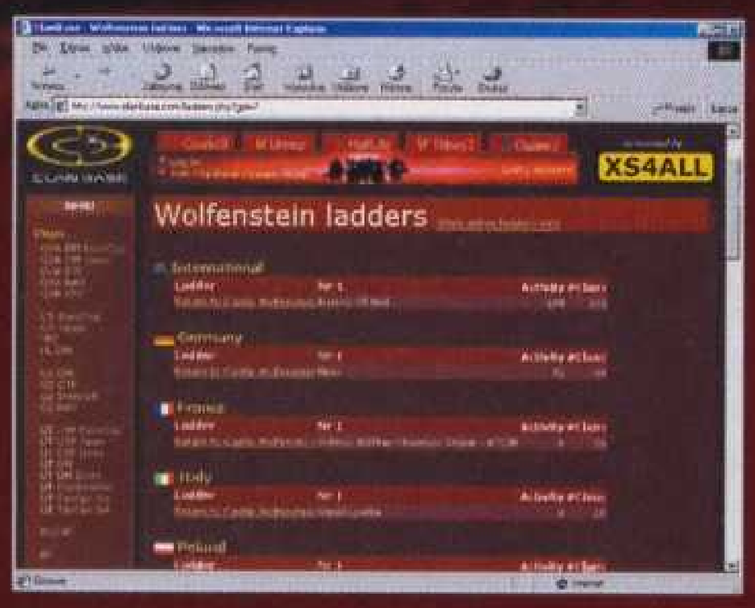
Wielkim prestiżem cieszą się organizowane przez ClanBase turnieje. Są one rozgrywane pomiędzy klanami w różnych trybach danej gry i trwają zwykle 2-3 miesiące, przy czym w ramach każdego turnieju odbywają się trzy edycje: wiosenna, jesienna i zimowa. Do najbardziej prestiżowych zalicza się naturalnie EuroCup, którego finały rozgrywane są na sieci lokalnej (pisaliśmy o nich w poprzednim wydaniu ŚGK). Aktualna edycja EuroCup jest rozgrywana w grach Quake 3 Arena (drużynowy DM), Counter Strike oraz Unreal Tournament (CTF).

ClanBase jest otwarte dla wszystkich graczy. Aby zarejestrować swój klan, wystarczy wypełnić stosowny formularz. Z poważniejszych wymagań przy rejestracji mamy jedynie takie, aby klan posiadał własną stronę WWW. Po rejestracji klan otrzymuje własną podstronę w ramach serwisu ClanBase, na której jest między innymi utajnione przed graczami spoza klanu forum dyskusyjne oraz historia dotychczasowych potyczek międzyklanowych. Oprogramowanie serwisu jest tak skonfigurowane, że zarejestrowani gracze po podaniu swojego loginu i hasła zobaczą wyłącznie te informacje, które ich bezpośrednio dotyczą. Ciekawostką są także narzędzia pozwalające prowadzić wewnątrzklanowy ladder 1v1. Jeśli gracze z klanu chcą uczestniczyć w innych ladderach 1v1, wówczas muszą się zarejestrować jako samodzielni gracze 1v1.

Na zakończenie tej krótkiej prezentacji warto wspomnieć, że ClanBase pozwala także na prowadzenie rekrutacji: gracz zainteresowany członkostwem w jakimś klanie może wysłać do niego bezpośrednio z własnej strony WWW prośbę o dołączenie do klanu. Czy taka prośba zostanie zaakceptowana – to już temat na zupełnie inne opowiadanie. ❐



Strona główna ClanBase.



Jedną z głównych atrakcji ClanBase są laddery. Tu fragment strony z wykazem ladderów w RtCW.

Polska strona poświęcona ClanBase – http://www.clanbase.prv.pl/.

W KIERUNKU PROFESJONALNEGO GRANIA

Cyber Wars PL – zwiastun lepszych czasów?

Od pewnego czasu gry sieciowe awansowały do grona – mniej lub bardziej uznanego – sportu. Nie ma tygodnia, by nie pojawiały się informacje o jakimś nowym turnieju, a wysokości idących w setki tysięcy dolarów nagród w co ważniejszych imprezach, takich jak mistrzostwa amerykańskiej Cyberathlete Professional League czy koreańskie World Cyber Games, w pełni zaczynają usprawiedliwiać stosowanie wyrazu „profesjonalny". Do tej pory gracze z Polski mogli jedynie z rozrzewnieniem i łezką w oku wzdychać, jakie to wspaniałe warunki do gry mają ludzie na Zachodzie: nie dość, że mogą grać, to jeszcze zarabiają na tym całkiem przyzwoite pieniądze.

sYsIyavor

Trudno było nie zauważyć pojawiającego się zainteresowania profesjonalnymi (lub semi-profesjonalnymi) turniejami i ligami, szczególnie po niewątpliwym medialnym sukcesie, jakim były ubiegłoroczne eliminacje do Mistrzostw Świata w Korei. Nic więc dziwnego, że nie trzeba było długo czekać na zrodzenie się pomysłu zorganizowania ligi internetowej z finałami rozgrywanymi na sieci lokalnej, z główną atrakcją w postaci nagród o jakiejś w miarę konkretnej wartości. Taka inicjatywa pojawiła się niedawno i być może nie należałoby o niej wspominać przed „pierwszym dzwonkiem", gdyby nie organizatorzy tego przedsięwzięcia: znana warszawska kafejka internetowa Arena (http://www.arena.sm.pl/), serwis FPP.PL (http://fpp.pl) oraz serwis NetWars (http://www.netwars.pl/). „Mamy zamiar stworzyć pierwszą poważną ligę w Polsce, która pozwoli graczom zarabiać regularnie konkretne pieniądze" – mówi właściciel kafejki Arena, Bolesław Grzegórski. Arena ma za sobą szereg turniejów lanowych, FPP.PL organizuje wiele lig internetowych oraz dysponuje rozbudowanym serwisem WWW, zaś NetWars prócz prowadzenia szeregu turniejów i ladderów internetowych pracował także nad eliminacjami do koreańskich mistrzostw WCG w Starcrafcie – wszystko to każe poważnie traktować deklaracje organizatorów.

Idea kryjąca się za całym przedsięwzięciem to zorganizowanie kilku lig w paru najpopularniejszych grach sieciowych, które byłyby rozgrywane poprzez internet na serwerach zatwierdzonych przez organizatorów (m.in. na serwerach serwisu FPP.PL). Faza „internetowa" miałaby za zadanie wyłonić grono finalistów, którzy rozgrywaliby mecze finałowe na sieci lokalnej w kafejce internetowej Arena, dającej do dyspozycji graczom 20 stanowisk. W ciągu roku jest przewidywanych kilka „małych" finałów (4-5), których zwycięzcy otrzymają prawo do uczestnictwa w „wielkim" finale planowanym na październik. Rozgrywki będą prowadzone początkowo w czterech „dyscyplinach": Counter Strike (5v5), StarCraft (1v1) oraz Colin McRae Rally 2.0 (1v1) – te ostatnie odbywałyby się wyłącznie na LAN-ie. Z chwilą zakończenia rozgrywek w ramach ligi prl.fpp.pl dojdzie także Return to Castle Wolfenstein (w drużynach 6-8 osobowych), później również Quake III Arena oraz Unreal Tournament 2. W chwili pisania artykułu trwały ostatnie prace nad regulaminami określającymi zasady rozgrywek w poszczególnych ligach.

Podstawowe pytanie dotyczy samych sponsorów. Czy nie zabraknie ich, skoro organizatorzy już teraz postawili sobie wysoko poprzeczkę i na przykład w lidze CS już teraz mają potwierdzone kwoty 1200 zł za 1 miejsce w „małym" finale i 2400 zł za 1 miejsce w „dużym"? „Gracze to przyszłościowa grupa konsumencka. Średnia wieku graczy wskazuje, że są to osoby mające największy udział w rynku większości produktów. Albo sami je kupują, albo na ich prośbę robią to rodzice" – mówi DarkXeno z FPP.PL. Przy odpowiednim nagłośnieniu w mediach sponsorzy nie powinni się więc czuć w żaden sposób zawiedzeni. „Obecnie prowadzimy rozmowy z jedną z ogólnopolskich stacji TV i regionalnym radiem warszawskim w sprawie transmisji finałów" – dodaje DarkXeno. Organizatorzy mają także w planach przekazywanie informacji o przebiegu rywalizacji w ligach na łamy prasy komputerowej oraz do wybranych tematycznych serwisów internetowych.

W fazie przygotowań są już strony WWW dotyczące całego przedsięwzięcia – można je będzie znaleźć pod adresami http://esports.pl i http://agl.fpp.pl już w ciągu najbliższych kilku tygodni. Na stronach będą dostępne serwisy dedykowane każdej rozgrywanej lidze. Zapisy, terminarz i informacje na temat rozgrywek będą także zamieszczane na odpowiednich stronach internetowych. Pozostaje zatem zacisnąć kciuki i... poczekać na start ligi. ❑

ORGANIZATORZY PRZEDSIĘWZIĘCIA

Kafejka internetowa Arena

FPP.PL

Serwis NetWars

NAJWAŻNIEJSZE JEST ZGRANIE Z DRUŻYNĄ

Wywiad z Markiem.Z z klanu [POISON]

WYWIAD

ŚGK: Co przyciągnęło Cię do RtCW?
Marek.Z: Przyciagnął mnie motyw II wojny światowej, więc spróbowałem. Pociągają mnie takie klimaty, poza tym była to pewna odmiana w stosunku do innych gier, w które wcześniej grałem. Zaczynałem od wersji testowej, jak chyba każdy. Gdy pograłem więcej okazało się, że RtCW to bardzo dobra gra w trybie multiplayer.

ŚGK: W RtCW grasz w klanie [POISON]?
Marek.Z: RtCW jest grą typowo drużynową, więc uznałem, że lepiej będzie grać w stałym składzie niż uprawiać wolną amerykankę w FFA, jak to było na początku. Polska scena posiadała – i nadal posiada – naprawdę dobre klany, tak więc wybór był bardzo trudny. Wahałem się między C4 a [POISON]... Ostatecznie wybrałem [POISON], gdyż znałem już tam parę osób, poza tym istotne było także to, że widziałem u nich organizację i zgranie, na którym mi właśnie zależało. Wstąpiłem w ich szeregi w okolicach stycznia. Wyboru nie żałuję, mimo że wiele klanów posiada naprawdę znakomitych graczy.

ŚGK: Wracając do gry zespołowej: jak z nią jest w RtCW? Jak sobie radzisz z koordynowaniem akcji z innymi graczami z klanu?
Marek.Z: Na początku ciężko było się przystosować do trochę innych realiów gry zespołowej. Dotychczas byłem przyzwyczajony do samotnego biegania po mapach, nie grałem zespołowo. Przynajmniej na początku nie było łatwo, z czasem jakoś zacząłem się przyzwyczajać (lub inni przyzwyczaili się do mnie...)

ŚGK: Na czym to przyzwyczajanie polega? Gracie w parach, małych grupach?
Marek.Z: Nie ma sztywnych podziałów na małe grupki. Oczywiście mamy swoje stałe składy, które są ze sobą zgrane i dzielą się one podczas meczu zależnie od aktualnej sytuacji i akcji przeciwnika.

ŚGK: Ale klanówki w RtCW i tak rozgrywa się przy drużynach liczących kilka, góra kilkanaście osób?
Marek.Z: Wszystko zależy od mapy, na jakiej rozgrywany jest mecz. Jeśli jest naprawdę duża liczba graczy na mapie, to trudniej zachować spójność i zgranie. Wówczas wprowadzenie w życie uzgodnionej wcześniej taktyki sprawia poważne problemy.

ŚGK: W jakich składach rozgrywa się zwykle klanówki w RtCW?
Marek.Z: Różnie: 6 vs 6, 8 vs 8, 10 vs 10. Wszystko zależy od tego, w jakim składzie zbiorą się klany lub jakie przed klanówką podjęto ustalenia.

ŚGK: Czy realne są w RtCW nie tyle klanówki, co małe bitwy klanowe, np. 32 vs 32?
Marek.Z: Nie miałem okazji grać w więcej niż 24 osoby naraz, dlatego trudno mi się wypowiedzieć. Tym niemniej sądzę, że można świetnie grać w znacznie bardziej licznych składach, jednak wymagane byłoby wówczas podzielenie klanu na grupy (oddziały), z wydzielonymi dowódcami. Przy naprawdę dobrej taktyce można byłoby wówczas zdziałać cuda.

ŚGK: Sam wolisz grać w mniej licznym gronie czy w tłumie?
Marek.Z: Jestem przyzwyczajony do grania w małych grupach, liczących nawet 2 osoby. Wszystko zależy jednak od sytuacji. Często lubię sobie pograć na publicznym serverze z MitOsem, kumplem z klanu. Zdarzają się nam wówczas naprawdę ciekawe sytuacje...

ŚGK: Jak oceniasz bronie dostępne w RtCW? Preferujesz jakieś, unikasz innych?
Marek.Z: Na początku najbardziej lubiłem grać MP40, później kolega z klanu, wspomniany MitOs, przekonał mnie, że jednak Thompson jest lepszy. Gdy pozwala na to sytuacja, wówczas gram innymi broniami, takimi jak Venom. Mając wsparcie medyka można zyskać w ten sposób naprawdę sporo fragów. Przyznam, że czasami też lubię sobie pokampować ze snajperką dla relaksu. Unikam Panzerfausta, gdyż tej broni bardzo nie lubię.

ŚGK: Zatem co Cię w tej grze najbardziej pociąga, a co najbardziej denerwuje?
Marek.Z: RtCW jest bardzo dobrą grą, z niezłą grafiką i znacznie lepszymi realiami świata gry niż we wcześniejszych FPS-ach. Ta forma wirtualnego zabijania mi się po prostu podoba. Poza tym lubię też grać drużynowo, współpracować z drużyną, czuć się przydatnym. Jest to takie uczucie, jakiego nie miałem jeszcze w żadnej innej grze. Bardzo trudno to opisać... Gdy gra się z kimś, kto cię rozumie... Gdy wiesz, że możesz na niego liczyć... Wówczas nie ma na was żadnej siły... To jest cudowne uczucie. A jeśli chodzi o wady? Cóż, najbardziej mnie denerwuje gdy „głupio" ginę, nie mając na to żadnego wpływu. Tak jest na przykład przy trafieniu Panzerfaustem, przed którym praktycznie nie ma ucieczki. A gdy taka sytuacja zdarza się kilka razy pod rząd... Ech... Drugą irytującą rzeczą jest niekompetencja graczy, którzy grają wyłącznie dla siebie i nie zwracają uwagi na partnerów, a na dodatek często blokują przejścia.

ŚGK: Jak więc oceniasz polskie środowisko graczy RtCW – pod względem z jednej strony aktywności, z drugiej – kultury zachowania na serwerach?
Marek.Z: Ogólnie polska scena RtCW stoi na bardzo wysokim poziomie, można tu znaleźć wielu naprawdę dobrych graczy. Co do kultury – z reguły wszystko jest OK, choć czasami znajdzie się jakiś wyjątek...

ŚGK: Są organizowane jakieś turnieje lub ligi?
Marek.Z: Tak. W Polsce w trakcie rozgrywek jest obecnie liga PRL (http://prl.fpp.pl/), w której rywalizują polskie klany, w tym, naturalnie, mój. Są też ligi zagraniczne, do których również się zapisaliśmy, na przykład ClanBase lub BWRTCWL.

ŚGK: I jak wychodzi rywalizacja z klanami zagranicznymi?
Marek.Z: Na razie odnosimy nawet spore sukcesy, zaobserwować można jednak różnice poglądów między polskimi klanami a zagranicznymi. Jeśli chodzi o sukcesy, zainteresowanych odsyłam na naszą stronę klanową http://poison.rtcw.pl/, gdzie można znaleźć szczegółowe wyniki. Powiem jedynie, że w ClanBase idziemy na razie bez porażek, jesteśmy już na 15 miejscu. Wracając zaś do różnic w poglądach... Różne zasady obowiązują w różnych rozgrywkach, dla przykładu mogę przytoczyć konflikt, jaki wywołał polski klan C4 w ClanBase. Sprawa dotyczyła sytuacji, gdy została użyta technika blokowania przejść miotaczem płomieni. Taktyka ta została nieźle zganiona przez inne zagraniczne klany i uznana wręcz za cheat, podczas gdy u nas potraktowano ją jako genialną i jest powszechnie używana. Przy czym warto wspomnieć, że w lidze UK BWRCWL jest to już całkowicie normalna technika.

ŚGK: Masz jakieś tajne triki w RtCW?
Marek.Z: Nie mam jakichś super tajnych trików. Tu trzeba grać ostrożnie, wiedzieć, kiedy się wycofać, starać się wykorzystywać otoczenie oraz to, co wiadomo chyba wszystkim: że strzał w głowę zabiera więcej energii. Najważniejsze jest jednak zgranie ze swoją drużyną – to największy „trik", dla niektórych nie do nauczenia. ❐

KONKURS

HEROES IV
OF MIGHT AND MAGIC®

„Heroes of Might & Magic" to jedna z najsłynniejszych serii gier strategicznych. Już wkrótce ukaże się czwarta część tego cyklu, której wydawcą będzie firma „CD Projekt". Z tej okazji przygotowaliśmy dla Was wspaniały konkurs, w którym nagrodami są między innymi zestawy składające się z gier „Heroes of Might & Magic 4" i koszulki T-shirt z logo gry. Aby wziąć udział w ich losowaniu wystarczy podać prawidłowe odpowiedzi na trzy poniższe pytania:

1. Jak nazywa się królowa Erathii walcząca w „Heroes of Might & Magic" z siłami ciemności?

2. Ile typów miast będzie dostępnych w grze?

3. Która z wymienionych niżej firm jest producentem gry?
a) Westwood
b) New World Computing
c) Blizzard

Wśród 10 uczestników konkursu, którzy nadeślą poprawne odpowiedzi, rozlosujemy pakiety składające się z gry „Heroes of Might & Magic 4" i koszulki T-shirt, kolejnych 10 wylosowanych uczestników konkursu otrzyma nagrodę pocieszenia w postaci samej gry.

Odpowiedzi należy przysyłać wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym na adres redakcji do dnia 30 kwietnia 2002 r.

KUPON KONKURSOWY
Heroes of Might & Mag
SCK 4/2002

MYTH 3

Arkadiusz Matczyński

Trzecia część sławetnego cyklu *Myth* wymaga takich samych umiejętności, jak przy poprzednich częściach, tym razem trzeba je jednak zastosować w nieco odmiennych sytuacjach. Same misje wyglądają na dość trudne, jednak stosując pewne proste zasady, można je ukończyć w miarę bezboleśnie. Oto garść porad oraz konkretne rozwiązania dotyczące rozgrywki w trybie kampanii. Zaczynajmy!

DOWODZENIE ARMIĄ

Oddziały wojskowe w **Myth 3** nie są zbyt duże, dlatego należy używać ich z rozwagą i nie wysyłać na samobójcze misje. Co prawda w wielu misjach nie da się ocalić wszystkich żołnierzy, zawsze jednak warto próbować zminimalizować własne straty. Co prawda teoretycznie można kierować poczynaniami pojedynczych wojowników, jednak nie jest to sposób zbyt efektywny, najlepszą metodą okazuje się (również ze względu na funkcje klawiszy sterujących) kierowanie poczynaniami całych oddziałów. Bardzo ważne jest tu korzystanie z formacji i wzajemne ustawienie jednostek. Omówię zachowanie każdej formacji, w taki sposób, aby można było wykorzystać je w najlepszy sposób.

Jeśli chodzi o oddziały pierwszoliniowe, czyli wojowników i Heron Guard (ale również piechotę krasnoludów), ich zadaniem jest wzięcie na siebie ciężaru uderzenia nieprzyjacielskich wojsk. Wbrew pozorom nie należy ich jednak umieszczać z przodu, przed pozostałymi wojskami i czekać aż zakończą starcie. W ten sposób można tylko wytracić swoich ludzi, dzięki czemu następna grupa nieprzyjaciół dokończy dzieła zniszczenia. Oddziały piechurów powinny stać zawsze szeroką linią nieco z tyłu za strzelcami różnego rodzaju lub z boku. Szeroka linia zapewnia przechwycenie wielu przeciwników naraz, zwłaszcza gdy to Ty jesteś atakowany. Ustawienie z tyłu umożliwia dokonanie zaskakującego ataku zza pleców strzelców, którzy najpierw nieco zmiękczą nieprzyjaciela, następnie zaś wycofają się i pozwolą wojownikom przejąć inicjatywę. Występują jednak czasem sytuacje, w których strzelcy stają się celem ataku przeciwnika i będą przez niego ścigani. Aby uniknąć masakry tych lekkich i słabych jednostek, musisz dostatecznie szybko zagrodzić drogę wrogom i nie dopuścić do przebicia się przez Twoją linię obronną. W tym celu należy ustawić piechurów nieco z boku, jednak przed strzelcami, dzięki czemu będą mogli w porę zareagować. Aby zminimalizować straty wśród tych oddziałów, po rozpoczęciu starcia upewnij się, że ostrzał nieprzyjaciela zostanie zakończony, w przeciwnym wypadku możesz zacząć trafiać swoich z tragicznym skutkiem.

Oddziały łuczników stanowią podstawowy środek do walki na odległość. Nawet jeśli posiadasz ich tylko sześciu, możesz być pewien, iż jest to liczba wystarczająca do eliminacji przeważających sił oponenta. Należy jednak zapewnić im odpowiednie warunki do pracy. Pierwsza sprawa to dobra widoczność. Jest to szczególnie istotne w lesie, kiedy nieprzyjaciel może ukrywać się za drzewami. Wówczas należy wybierać na miejsce postoju polany, gdzie będzie dostatecznie duże pole ostrzału. Łucznicy generalnie walczą najlepiej, gdy znajdują się na wzgórzu. Dzięki temu znajdują się wyżej niż oponent i mają większy zasięg ostrzału. Dzięki temu prowadzą ostrzał dłużej i mogą zabić więcej potworów. Zalecaną formacją w takiej sytuacji jest krótka lub długa linia. Rozwiązanie takie ma dwie istotne zalety. Po pierwsze, strzelcy mogą zaatakować przeciwników nadchodzących z różnych stron, co jest bardzo wygodne, zwłaszcza gdy nie jesteś pewien, z której strony może nastąpić atak. Druga sprawa ma znaczenie czysto praktyczne. Łucznicy otóż mają czasami nieprzyjemną tendencję do trafiania w kolegów stojących zbyt blisko. Z tego powodu należy zapewnić dostatecznie duże odległości pomiędzy nimi. Otwarcie ognia powinno nastąpić jak najszybciej, tuż po dostrzeżeniu nieprzyjaciela. Przeciwnik natychmiast skieruje się w stronę łuczników, należy więc ewakuować ich dostatecznie wcześnie, aby uniknąć strat.

Krasnoludy generalnie zajmują się środkami wybuchowymi, co czyni ich idealnym narzędziem do masowej eksterminacji nieprzyjaciół. Ponieważ są to jednostki dość niebezpieczne, zarówno dla wrogów, jak i sojuszniczych jednostek, powinieneś zapewnić im odpowiednio duże pole działania. Oznacza to, że krasnoludy działają generalnie samotnie, nie angażując się w walkę bezpośrednią. Ich główną zaletą są butelki z materiałem wybuchowym, które zapewniają eliminację praktycznie każdego wroga (może z wyjątkiem takich olbrzymów jak Trowy). Problem stanowi natomiast ich mała szybkość. Krasnoludy są dość niezdarne (w ekstremalnej sytuacji potrafią wysadzić w powietrze same siebie), nie możesz zatem liczyć na to, że same wyeliminują wszystkich nieprzyjaciół. Ich atak powinien jednak następować przed zaangażowaniem w akcję pozostałych sił (w przeciwnym wypadku skutki mogą być opłakane dla Twoich jednostek pierwszoliniowych). Krasnoludy nie mogą również stać zbyt daleko od pozostałych sił, aby zdążyły uciec przed pościgiem. Ich zamiłowanie do materiałów wybuchowych czyni je idealnymi zabójcami Thralli (bardzo wolnych i słabych wrogów, występujących jednak w dużych ilościach), natomiast szczególnie uważać należy w przypadku walki z Myrkridiami (ze względu na ich dużą szybkość). Krasnoludy stanowią zwykle idealne uzupełnienie łuczników i pierwszą linię ostrzału. Nie należy również lekceważyć ich umiejętności stawiania pól minowych. W celu położenia takowego na-

Oto przykładowa formacja przygotowana do obrony. W środku stoją saperzy, ktorzy jako pierwsi podejmują walkę, po bokach zaś piechota, która dokończy dzieła. Czarownik stojący z przodu stanowi przynętę i będzie wabił wrogów do pułapki.

leży najpierw ustalić, którędy będzie nadchodził nieprzyjaciel i w takim miejscu ustawić cztery do dwunastu ładunków (większa liczba nie jest zalecana ze względu na oszczędność). Wówczas wystarczy tylko jeden osobnik aby w odpowiedniej chwili zdetonować pułapkę.

Ostatni rodzaj wojsk to bohaterowie i magowie (włączając w to najpotężniejszych magów, zwanych Awatarami). Ich zachowanie jest zupełnie inne od pozostałych jednostek, dlatego też muszą być traktowani indywidualnie. Bohater walczy zawsze sam, nigdy nie należy go włączać do struktur armii, aby np. walczył w zwykłej piechocie. Oprócz dużej wytrzymałości oraz siły uderzeniowej najważniejszą cechą takich ludzi są ich zdolności specjalne. Na ogół termin ten oznacza możliwość korzystania z potężnych czarów lub artefaktów, do tego wielokrotnie (nawet „zwykli" czarodzieje mogą rzucić kilka zaklęć, zanim wyczerpie się ich energia magiczna). Z tego powodu, podobnie jak krasnoludy, bohaterowie powinni działać samotnie, z tym, że nie muszą oni aż tak uważać na swoje życie (bo są zwykle bardzo potężni). Jeśli chodzi o używanie zdolności specjalnych, mogą one zostać użyte zarówno przeciwko swoim, jak i obcym i z tego właśnie powodu należy wykorzystywać ich potęgę tylko wtedy, gdy żadnego sojusznika nie ma w pobliżu.

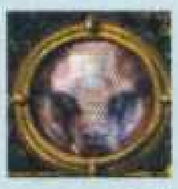
BESTIARIUSZ

Myth 3 zawiera całkiem sporą liczbę różnorodnych przeciwników, każdy zaś sprawia kłopot na swój sposób. Oto próba zestawienia najważniejszych potworów wraz z sugestiami dotyczącymi ich eliminacji.

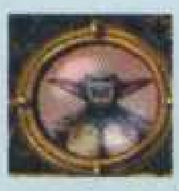
Thrall – podstawowy piechur przeciwnika. Jest on słabo opancerzony i uzbrojony, zawsze jednak występuje w imponujących ilościach. Z tego powodu nie należy raczej angażować się z nim w walkę bezpośrednią, Twoi wojownicy mogą bowiem zostać szybko osaczeni i wyniszczeni. Najpewniejszą metodą w tym przypadku jest trzymanie ich na dystans i zasypywanie gradem strzał oraz ładunkami wybuchowymi. Ponieważ potwory te nie są szczególnie szybkie, wykonanie zadania nie powinno być trudne.

Souless – łucznicy wroga są niezbyt szybcy, jednak z pewnością wystarczająco celni, aby uprzykrzyć Ci życie. Główny problem z nimi polega na tym, że trudno jest się ich pozbyć nie ryzykując życia własnych ludzi. Najlepszą metodą będzie jednak zwalczanie ognia przy pomocy ognia, czyli wysłanie do akcji własnych łuczników. Umiejętnie poprowadzeni, usuną zagrożenie nie ponosząc strat.

Trow – gigantyczni wojownicy wyposażeni w młoty. Ich starożytna kultura napawa lękiem wszystkich ludzi, co zresztą znajduje uzasadnienie na polu bitwy. Trowy są bardzo potężne i zadziwiająco szybkie, w skutek czego walka z nimi nie należy do przyjemności. Staraj się nie dopuścić do walki bezpośredniej lub przynajmniej ją opóźnić, młoty Trowów sieją bowiem straszliwe zniszczenia wśród piechoty, za jednym zamachem zabijając jednego lub dwóch wojowników. Bardzo przydatne są w tym przypadku ładunki wybuchowe, łucznicy oraz czary (jeśli to możliwe, Awatarów).



Ogre – słudzy Trowów, którzy zawsze towarzyszą swoim panom na polu bitwy. Ogry nie są szczególnie silne ani szybkie, należy je jednak wyeliminować przed przechwyceniem stalowych gigantów. Z tego właśnie powodu należy ostrzelać je przy pomocy wszystkiego co posiadasz, tak aby oczyścić pole do walki z Trowami. W starciu bezpośrednim Ogry ulegają gwardii Heronów, możesz ich zatem śmiało rzucać do boju.



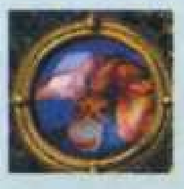
Myrkridian Giant – wyjątkowo duża i złośliwa bestia, w dodatku o niemałej sile rażenia. Otacza go zwykle duża liczba zwykłych wojowników Myrkridii, w wyniku czego eliminacja tego potwora może sprawić niejakie problemy. Również w tym przypadku staraj się odwlec moment walki bezpośredniej, wykorzystując wszystkich strzelców i czarowników, jakich posiadasz.

Myrkridian Hunter – jeden z częściej spotykanych potworów na polu bitwy. Charakteryzuje się dość dużą siłą i ogromną szybkością, z tego zaś powodu jest trudny do trafienia przez łuczników. Niełatwo go również zatrzymać przy pomocy krasnoludów, zwłaszcza gdy atakuje w dużej grupie. Dobrą metodą może okazać się postawienie pola minowego, jeśli tylko masz na to czas. Poza tym rzucaj do akcji tyle piechoty, ile tylko posiadasz.

Myrkridian Warrior – jest to potwór silniejszy i nieco wolniejszy od Huntera, jednak jego wartość bojowa jest bardzo wysoka, tym bardziej, że występuje w grupach liczących od pięciu do dziesięciu stworów. Likwiduj tak, jak inne Myrkridie i Ghole.

Myrkridian Pack Mage – magowie nie są spotykani szczególnie często, okazują się jednak niełatwymi przeciwnikami. Ich agresja przejawia się w dwóch postaciach. Pierwsza to przyzywanie całych zastępów Thralli, których trzeba metodycznie wyeliminować, druga zaś polega na rzucaniu potężnego czaru błyskawicy. Zaklęcie to uniemożliwia zbliżenie się do maga, pozostaje zatem walka na odległość lub wzięcie go z zaskoczenia (jeśli bowiem znajdziesz się dostatecznie blisko potwora, nie będzie on mógł rzucić czaru i stanie się bezbronny.

Ghol – dość szybka i waleczna jednostka, nie stanowiąca jednak problemu dla Twojej piechoty, ani tym bardziej dla strzelców. Pomimo iż poruszają się dużymi stadami, można ich bardzo łatwo zatrzymać, jeśli tylko posiada się kilku łuczników lub saperów. W ostateczności można wykorzystać oddziały walczące bezpośrednio, które nie dadzą swym przeciwnikom większych szans. Uwaga: Ghole rzucają ładunki obezwładniające!



Ghol Brute – jest to agresywniejsza i pokaźniejsza odmiana Ghola, również podróżująca w dużych skupiskach. Strategia, jaką należy zastosować w ich przypadku jest dość podobna jak dla Myrkridii z tym, że lepszy efekt daje pole minowe. Walka bezpośrednia również jest dobrym rozwiązaniem, o ile tylko posiadasz dostatecznie dużo wojowników.

Ghol Priest – kapłani Gholi są bardzo słabi i stosunkowo powolni, co jednak nie oznacza, że nie okażą się bardzo trudnymi do zwalczenia przeciwnikami. Poruszają się zawsze z tyłu stada, wykorzystując fakt, że zajęty eliminacją zwykłych Gholi, nie jesteś w stanie przechwycić kapłanów dostatecznie wcześnie. Posługują się czarem tornada, który nie tylko unieruchamia Twoje jednostki, ale również wysysa z nich siły witalne. Z tego powodu należy je bez względu na straty własne likwidować zanim zdołają zrobić Ci krzywdę. Dobrze jest korzystać tutaj z pomocy łuczników oraz magów (choć w ostateczności nawet saperzy się nadadzą).

Wight – te pękate potwory poruszają się pozornie bezładnie, jednak ich cel jest zawsze ten sam: znaleźć się w pobliżu Twojego oddziału lub struktury i eksplodować. Są często wykorzystywane do wysadzania murów obronnych, dlatego też należy je bezwzględnie likwidować i to w bezpiecznej odległości od siebie. Poza tym nie są szczególnie groźne, wybuchają już po kilku trafieniach.

METODY PROWADZENIA WALKI

Zasady prowadzenia walki są w grze uzależnione od rodzaju misji, można jednak wyróżnić kilka typowych strategii, które należy stosować w ogniu bitwy. Generalnie można zauważyć, iż bronienie się jest dużo bardziej ekonomiczne niż atakowanie, a to dlatego, że masz wówczas możliwość spokojnego utrzymania formacji, podczas gdy przeciwnik zawsze atakuje w sposób bezładny. Są jednak takie momenty, gdy musisz przejść do ofensywy, nawet wtedy można jednak

W przypadku, gdy toczysz walkę z powolnym przeciwnikiem, możesz ją wygrać przy pomocy samych strzelców. Dysponują oni bowiem dostatecznie dużą siłą ognia, musisz jedynie pamiętać, aby co jakiś czas wycofywać się zwększać, odległość od pościgu.

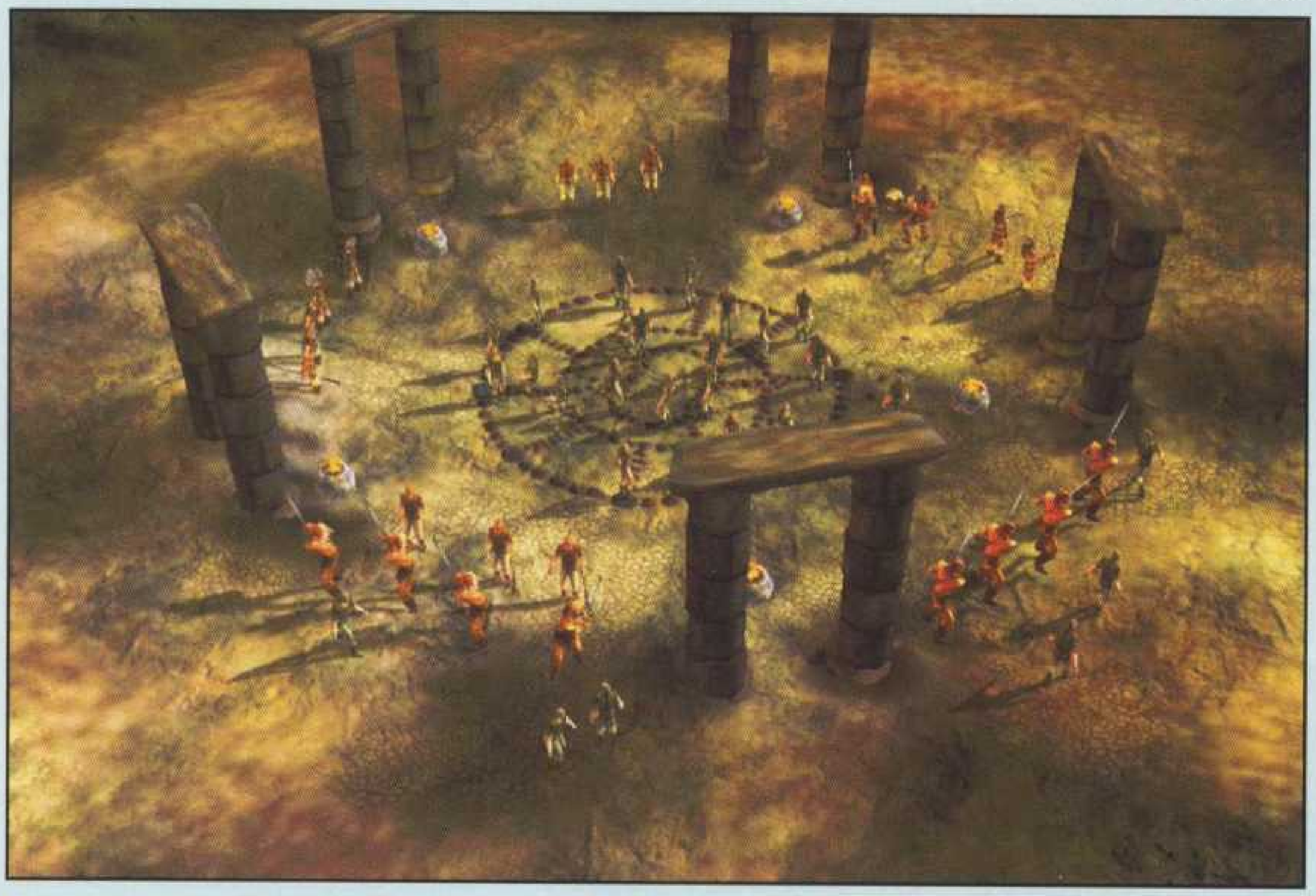
W przypadku, gdy żal Ci wysyłać do akcji łuczników, możesz zaatakować bezdusznych przy pomocy najzwyklejszej piechoty. Ta bez trudu otoczy wroga i go zabije, choć po drodze otrzyma kilka trafień, których raczej nie da się uniknąć.

sprowokować przeciwnika do podążenia za Twoimi ludźmi, a wówczas sytuacja ulega odwróceniu – znowu stajesz się obrońcą.

Na początek weźmy typowe zadanie, jakim jest penetracja mapy połączona z odnalezieniem jakiegoś przedmiotu lub miejsca (np. wejścia do wieży). Jest to bardzo charakterystyczna misja, nie tylko dlatego, że występuje stosunkowo często, ale również dlatego, że wymaga od Ciebie największej cierpliwości. W takiej sytuacji dysponujemy pewnym oddziałem, na ogół złożonym z różnorodnych jednostek. Podczas eksploracji planszy główny nacisk należy położyć na zachowanie prawidłowego szyku, tzn. utrzymanie porządku wśród swych żołnierzy nawet wtedy, gdy podróżują z jednego miejsca na drugie. Jest to działanie mające na celu uchronienie się przed niespodziewanym atakiem potworów lub nawet zasadzką. Główny problem stanowi tutaj zlokalizowanie największych skupisk przeciwnika i podjęcie decyzji o ataku lub ominięciu ich. Generalnie nie należy bowiem przechwytywać wszystkiego, co się nawinie, gdyż podczas kolejnych bitew będziesz tracił siły, których możesz potrzebować pod koniec misji, kiedy zlokalizujesz już cel podróży (a jest on zwykle bardzo dobrze broniony). Z tego choćby powodu warto przeprowadzać zwiad, który pozwoli ustalić, jak duże są siły przeciwnika na mapie oraz gdzie w ogóle może znajdować się cel ataku. Każdą grupę potworów trzeba eliminować metodycznie, co oznacza tutaj wyizolowanie jej od wszystkich innych i metodyczne wyniszczenie, o ile to możliwe, bez strat własnych. Podczas wykonywania opisywanego zadania, warto zwrócić uwagę na dość istotny element, jakim jest podchodzenie do fortyfikacji nieprzyjaciela. Na obrzeżach obozu przeciwnika z pewnością znajdują się nie tylko patrole (które można ominąć lub zniszczyć), ale również bezduszni łucznicy (souless) pilnujący ważniejszych przejść. Ich likwidacja może przebiegać na dwa sposoby, każdy wymaga jednak upewnienia się, że w pobliżu nie ma już więcej żadnego nieprzyjaciela. Po pierwsze, można wysłać własnych łuczników, którzy podejdą tak blisko, jak to tylko możliwe i zniszczą potwory. Problem polega tylko na tym, że obrońcy będą stać na wzniesieniu, a przez to otworzą ogień wcześniej, niż Twoi ludzie, zatem musisz liczyć się z ewentualnymi stratami. Pewnym rodzajem ubezpieczenia jest podpuszczenie łuczników tylko w zasięg strzału (nie bliżej), pozwolenie tylko na jedną serię i natychmiastowe wycofanie ich. Dzięki temu strzały nieprzyjaciela prawdopodobnie nie trafią Cię. Druga metoda wymaga oddelegowania jednego piechura, który będzie pełnił funkcję przynęty. Należy wysłać go w zasięg wrogich strzał i zachęcić tym samym bezdusznych łuczników do pościgu. Gdy tylko znajdą się bliżej Ciebie, wyślij własnych strzelców do ich eliminacji. Zajęci pogonią za przynętą nie powinni nawet stawiać oporu.

Drugi rodzaj dość często spotykanej misji to obrona własnego miasta przed atakiem sił zła. Należą one do najbardziej wymagających, a to ze względu na konieczność koordynacji działań wszystkich posiadanych wojsk. Przeciwnik wystawia w takim przypadku bardzo duże siły, Twoją przewagą są natomiast mury obronne, za którymi można się skryć i ostrzeliwać wroga dopóki nie dojdzie do walki bezpośredniej. Zanim dojdzie do pierwszego ataku masz zwykle kilkadziesiąt sekund na przygotowanie swoich zastępów. Nie jest to duża ilość czasu, niemniej można ją wykorzystać na stworzenie odpowiednich formacji i wysłanie wszystkich strzelców na pierwszą linię murów tak, aby mogli możliwie szybko rozpocząć walkę z nadciągającymi wrogami. Wszystkie jednostki pierwszoliniowe muszą zostać skupione przy bramach oraz w tych miejscach, w których nieprzyjaciel może się przedrzeć. Stanowią one ostatnią deskę ratunku, jednak nie należy polegać na nich zbytnio, dużo bezpieczniej jest natomiast opóźniać starcie bezpośrednie tak długo, jak się tylko da. Należy bardzo uważać przy zapisywaniu gry, może się bowiem okazać, iż kilka potworów przemknęło niezauważonych pod Twoim nosem i właśnie atakują od tyłu. Szczególną uwagę zwracaj na bezdusznych, ich jedynym celem jest bowiem usunięcie Twoich łuczników, a bez nich nie obronisz żadnego miasta. W każdej misji omawianego typu celem przeciwnika są wrota, nie możesz go zatem tam dopuścić. Jeśli mówimy o wrotach w linii murów obronnych, trzeba przy nich skupić dostatecznie dużą liczbę strzelców i saperów, aby byli w stanie powstrzymać oponenta przed zniszczeniem ich. To samo dotyczy każdej sekcji murów, przy których wróg podkłada ładunki. Własne pola minowe tworzyć warto, należy jednak zaznaczyć, iż rzadko będziesz miał na to dostatecznie dużo czasu, na ogół da się jedynie zagrodzić w ten sposób główną drogę szturmujących wojsk.

Ostatni rodzaj misji to działania w labiryncie. Są one o tyle ciekawe, że niemal zawsze na końcu czeka Cię szczególnie trudny do zniszczenia przeciwnik. Z tego powodu należy wszystkie swoje działania podporządkować dążeniu do zachowania wszystkich jednostek w pełnej gotowości bojowej, dzięki czemu wytrzymasz ostatnie starcie. Oczyszczanie labiryntu zawsze wiąże się ponadto z koniecznością przedostawania się do kolejnych sekcji, chronionych przez wrota lub ściany. Mechanizmy broniące przejścia do tych komnat są zawsze różne, jednak informacje na temat ich charakteru można znaleźć w podpowiedziach.



MISJE DO MYTHA 3

Ponieważ gra jest stosunkowo trudna, postanowiłem przedstawić rozwiązania kilku najtrudniejszych i najciekawszych moim zdaniem misji.

Misja 4: The Pack Mage

Jest to zadanie eksploracyjne. Do swojej dyspozycji otrzymujesz kilkunastoosobowy oddział, którego

zadaniem jest wytropienie i eliminacja czarownika Myrkridii. Plansza należy do dość dużych, należy się zatem przygotować na długą wędrówkę. Zaczynasz w zachodnim krańcu mapy – skieruj się na wschód. Na początku napotkasz kilka wzgórz, których chronią łucznicy nieprzyjaciela. Do ich likwidacji możesz użyć własnych strzelców lub piechotę. Idź wzdłuż głównej drogi. Na kolejnych wzgórzach, bardziej na wschód, znajdziesz już nie tylko bezdusznych, ale również duże oddziały Thralli. Walka z nimi nie jest szczególnie niebezpieczna, wymaga jednak cierpliwości i systematyczności, tym bardziej że od czasu do czasu w pobliżu pojawiają się Wighty, próbujące wysadzić Twoich ludzi. Po zniszczeniu trzech dużych oddziałów wroga dotrzesz do rzeki płynącej z południa na północ i na górze mapy zakręcającej na wschód. Przepraw się przez wodę, likwidując wszystkie potwory, które mogą Ci przeszkodzić. Gdy znajdziesz się na drugim brzegu, skieruj swe kroki na północno-wschodni kraniec mapy. Tam znajduje się duże skupisko Thralli oraz Myrkridii, które należy wyeliminować (standardowymi metodami) i zająć pozycje w pobliżu zdobytego właśnie wzniesienia. Bardzo blisko krańca mapy znajduje się czarownik wroga. Nie atakuj go od razu, lecz wyślij w jego pobliże (tuż przy południowej ścianie lasu) dwóch wojowników Heronów. Ich zadaniem będzie zaskoczenie czarownika. Teraz podejdź głównymi siłami. Widząc nadchodzących oponentów, mag wyczaruje całą armię Thralli. Twoi dwaj gwardziści muszą ich ominąć i zaatakować ich stwórcę. Zabij go szybko, jeśli pozwolisz mu uciec poza planszę, przegrasz misję.

Misja 9: The Gates of Myrgard

Jest to najtrudniejsze zadanie, z jakim się zetknąłem, wymaga bowiem niesamowitej precyzji i koordynacji wszystkich walczących wojsk. Dysponujesz dwoma niewielkimi oddziałami krasnoludzkich obrońców, którzy muszą powstrzymać szturm bardzo dużej armii Gholi. Obie formacje znajdują się w pewnym oddaleniu od siebie przed bramą, do której zniszczenia nie wolno Ci dopuścić. Grupa stojąca z przodu powinna zlikwidować pierwszy oddział, który ją zaatakuje. Następnie wycofaj ją nieco do tyłu, przed pierwsze pole minowe, jakie znajduje się koło zniszczonego amfiteatru. Drugi oddział powinien cofnąć się do linii fortyfikacji. Wojownicy staną w wejściu, nie pozwalając na przeniknięcie do środka piechoty przeciwnika, podczas gdy saperzy ustawią się na dwóch przednich tarasach, skąd będą mogli bez większych przeszkód ostrzeliwać wszystkie potwory usiłujące podłożyć ładunki pod ściany. Przebieg bitwy przebiega w różny sposób, w zależności od tego, jak będziesz działać. Generalnie jednak wszystkie oddziały przeciwnika nadchodzą wzdłuż trzech linii z zachodu na wschód. Ich celem są odpowiednio: północna ściana, południowa ściana oraz brama wejściowa. Oddział cofnięty powinien sobie poradzić z próbami podkładania ładunków, natomiast grupa wysunięta musi wyeliminować w polu tyle potworów, ile się da. Polecam przesunięcie jej na przedpola fortecy bardziej na południe, dzięki czemu będzie mogła korzystać ze wsparcia saperów z południowego tarasu. Wróg nadchodzi falami według następującego schematu: duża grupa Gholi, następnie większa grupa Gholi i Gholi Brute'ów, za nimi zaś spokojnie idzie Ghol Priest. Jeśli uda Ci się wyeliminować dwa takie oddziały, czeka Cię jeszcze szturm trzeciego (największy). W międzyczasie wróg może wysadzić jedną ze ścian, wówczas musisz posłać oddział wojowników do zablokowania dojścia do bramy. Podczas trzeciego dużego ataku na północnym lub południowym krańcu mapy pojawią się posiłki ludzi. Przesuń je jak najszybciej w kierunku fortecy, likwidując wszystkie potwory, które staną Ci na drodze. Jeśli wszystkie krasnoludy zginą zanim nadejdzie pomoc, misja zostanie przegrana, podobnie jak w przypadku wysadzenia bramy. Gdy dotrzesz do fortecy, zabijaj wszystkich wrogów jak najszybciej, aby odegnać zagrożenie. Wraz z zabiciem ostatniego oponenta, Twoje zadanie zostanie wykonane.

Misja 12: Siege of Llancarfan

Kolejna misja, w której przyjdzie Ci bronić miasta, jest nieco łatwiejsza od poprzedniej. Twoim zadaniem jest obrona linii murów przed szturmem bardzo dużej armii Moagima. Musisz skupić się przede wszystkim na obronie trzech bram. Jedna jest otwarta i stanowi główne wejście – tędy atakować będą główne siły nieprzyjaciela. Oprócz nich są dwie bramy zamknięte, przy których trzeba postawić oddział łuczników oraz krasnoluda. Spodziewaj się ataków dużych grup Thralli, z którymi poradzą sobie Twoi strzelcy. Dużo większy problem stanowią Ogry osłaniające żelaznych wojowników Trowów. Ci ostatni stanowią główny problem, na szczęście w czasie walki pojawi się tylko dwóch takich osobników. Ogry zlikwidujesz przy pomocy strzelców, jednak Trowy będą musiały zostać zatrzymane przez piechotę strzegącą głównego wejścia. Uważaj na nadchodzących bezdusznych (z obu stron – wróg atakuje symetrycznie) oraz wszystkie siły szturmujące obie boczne bramy. Jeśli przeciwnik przedrze się przez którąkolwiek z nich (co jest niestety bardzo prawdopodobne), wycofaj swoje siły na główny dziedziniec i tam broń się do końca. Taki manewr stanowi jednak ostateczność, musisz więc zadbać o jak najdłuższą spójność murów, eliminując np. wszystkie nadchodzące Wighty. Ostatni atak przeprowadzany jest przez duży oddział Thralli, jednak jeśli masz przynajmniej czterech łuczników i dwóch krasnoludów, zatrzymasz ich bez kłopotu.

Misja 14: Bond of the Ogre

To zadanie jest o tyle ciekawe, że nie bardzo wiadomo z początku, jaki jest jego cel. Dysponując niewielkim oddziałem oraz Awatarem, musisz zebrać dużą armię Ogrów i uderzyć na Trowów, których kilku wojowników pilnuje budowy świątyni. Kluczem do zwycięstwa jest nie podejmowanie walki, dopóki nie uzbierasz, powiedzmy, dziewięćdziesięciu potworów. Zadania tego dokona Awatar, natomiast duże grupy potworów znaleźć możesz w centrum mapy oraz na krańcach wschodnim i zachodnim. Staraj się unikać Trowów, bowiem spotkanie z nimi może zakończyć się bardzo źle. Nie zabijaj też żadnych Ogrów, wszystkich włączaj do swojej armii i gromadź na południu planszy. Kiedy pozbierasz już wszystkie wolno chodzące grupy, musisz udać się czarownikiem na północ planszy na miejsce budowy. Tam znajdziesz ogrowych robotników (ich też przyłącz do siebie, uważaj jednak na nich, bowiem nie potrafią stać w miejscu i uparcie wracają na plac budowy) oraz wojowników. Unikaj również północno-wschodniego krańca mapy, stamtąd mogą nadejść posiłki dla Trowów jeśli zapędzisz się za daleko. Gdy oczyścisz już planszę z Ogrów, uderz na Trowów stojących w centrum mapy. Na całej planszy jest ich zaledwie kilku, jednak walka z nimi to prawdziwy koszmar. Przed starciem bezpośrednim ostrzelaj ich przy pomocy saperów, nie wahaj się użyć również Awatara, reszty dokończy gwardia Heronów no i oczywiście Ogry. Jeśli tych ostatnich nie zginie zbyt wiele, misja zostanie uznana za zakończoną sukcesem. ❐

AQUANOX

Piotr Bilski „Alien"

Wyjątkowo udana kontynuacja *Archimedean Dynasty* okazuje się całkiem przyjemną, choć niełatwą symulacją bojowej łodzi podwodnej. W niniejszym tekście przedstawię kilka drobiazgów dotyczących doboru uzbrojenia oraz taktyki podczas walki. Suplement powstał w oparciu o rozgrywkę na poziomie „captain".

TAKTYKA WALKI

Pomimo iż gra ma charakter zdecydowanie zręcznościowy, wymaga od pilota niesłychanej wprost uwagi, zwłaszcza gdy ma miejsce starcie z większą liczbą przeciwników. Z tego powodu poruszanie się w głębinach oceanicznych należy do zajęć absorbujących oraz niebezpiecznych. Bez względu na posiadany statek należy przestrzegać pewnych reguł dotyczących ataku oraz uników, dzięki czemu znacząco można przedłużyć sobie żywotność.

Zacznijmy od metod przechwytywania nieprzyjaciela. Twoim głównym przeciwnikiem będą myśliwce, charakteryzujące się dużą zwrotnością i szybkością, przez co są dość trudne do trafienia. Walka z nimi może przebiegać na trzy różne sposoby. Pierwszy to starcie kołowe, kiedy to oponent usiłuje uciec wykonując gwałtowny skręt po kole, dzięki czemu stają się stosunkowo łatwym celem. W takiej sytuacji niezbędne okazuje się strzelanie z wyprzedzeniem, co jest stosunkowo łatwe, zwłaszcza jeśli dysponujesz Vendettą Gatling (szybkostrzelne działko o dużej mocy rażenia). Drugie podejście wymaga zbliżenia się do nieprzyjaciela na minimalną odległość, tak, aby znajdował się dokładnie przed Tobą. Wówczas bez trudu możesz go zniszczyć strzelając ciągłą serią, a jedyną ceną za takie posunięcie są niewielkie ubytki w pancerzu na skutek ewentualnych zderzeń z obiektem oraz użycia przez niego broni. Główną trudnością jest w takim przypadku podejście do ofiary tak, aby samemu nie zostać ostrzelanym. Dobrym sposobem jest wzięcie przeciwnika na cel i podczas ostrzeliwania wykonywanie przechyłów na burtę (przy pomocy klawiszy kursora). Dzięki temu prawdopodobnie unikniesz wrażych pocisków. Wreszcie trzeci sposób to ostrzał z dużej odległości, do którego przydają się dodatkowe tryby działek pokładowych, takie jak celownik snajperski, czy zwiększona moc wystrzału. Należy pamiętać, iż w przypadku ostrzelania konkretnej jednostki, jej pilot zwróci się przeciwko Tobie z zamiarem podjęcia operacji zaczepnej.

Nieco inaczej wygląda sprawa z bombowcami. Są to większe maszyny, które zdecydowanie łatwiej trafić, tym bardziej że poruszają się naprawdę powoli i nie będziesz miał kłopotów z ich dogonieniem. Utrzymanie na celowniku nie oznacza jednak jeszcze zwycięstwa. Bombowce dysponują zawsze imponującym uzbrojeniem i nie ma wątpliwości, iż zostanie ono użyte przeciwko Tobie. Tego rodzaju maszyn nigdy nie należy atakować od przodu, tam bowiem znajdują się działka i wyrzutnie rakietowe. Najsłabsze ich punkty to ogon oraz podbrzusze, gdzie są praktycznie bezbronne. Podejście do bombowca trzeba wykonać szybko i zbliżyć się do niego na tyle, aby ograniczyć niebezpieczeństwo trafienia torpedą. Wówczas wystarczy otworzyć ogień z broni podstawowej, czasem ewentualnie podpierając się wyposażeniem dodatkowym (takim jak torpedy). Pamiętaj, aby nie oddalać się od swej ofiary, bowiem taki manewr da jej czas na obrócenie się w Twoim kierunku i rozpoczęcie ataku.

Największe zagrożenie dla pojedynczej maszyny stanowią oczywiście jednostki duże, często występujące w roli okrętów dowodzenia zespołu uderzeniowego. Ich siła ognia przewyższa z całą pewnością wszystko, co możesz posiadać, wbrew pozorom istnieje jednak dość prosty sposób na likwidację takiego zagrożenia. Wystarczy otóż podlecieć bardzo blisko dowolnej burty (byle nie za blisko działek) i spokojnie rozpocząć ostrzał. Jeśli utrzymasz swoją pozycję, po kilkunastu sekundach przeciwnik zacznie wykazywać poważne braki w pancerzu. Podczas walki z większym okrętem nie należy przejmować się jego eskortą, która nie będzie w stanie skutecznie Cię zaatakować, gdy dobrze schowany dokończysz dzieła zniszczenia. Podczas takiej operacji nie należy szczędzić cięższego sprzętu, włącznie z torpedami klasy Big Bang.

Nieco bardziej skomplikowane podejście jest wymagane podczas oczyszczania sobie drogi wśród instalacji. Do takowych należy przede wszystkim zaliczyć działka stacjonarne oraz wyrzutnie rakietowe strzegące wielu kompleksów tak cywilnych, jak i wojskowych. Ponieważ atakując takie struktury nie znajdujesz się zwykle sam (zadania ofensywne wykonywane są przez całe eskadry myśliwców), warto wykorzystać pomoc innych pilotów, którzy z ochotą wezmą na siebie ogień nieprzyjacielskich automatów. Do Twoich zadań powinno należeć dostanie się w pobliże instalacji bojowych i zniszczenie ich bez na-

Walka z lżejszym i zwrotniejszym przeciwnikiem wymaga zbliżenia się do niego na odpowiednią odległość, tzn. taką, aby zapewnić sobie dużą celność, a jednocześnie nie martwić się pociskami wystrzeliwanymi przez ofiarę.

Atakowanie dużego okrętu wojennego bezwzględnie wymaga zbliżenia się do niego tak, aby przylgnąć do jednej z burt i nie znajdować się w polu rażenia jej broni. Dopiero w takiej sytuacji można rozpocząć skuteczny ostrzał.

Walka kołowa nie jest najważniejszą metodą zwalczania wroga, może się jednak przydać do zwrócenia jego uwagi na siebie i odciągnięcia od eskortowanego pojazdu. Należy wówczas pamiętać o strzelaniu z wyprzedzeniem.

Zwalczanie uzbrojonych pojazdów naziemnych to niełatwa praca, wymagająca bezpośredniego kontaktu z przeciwnikiem i natychmiastowej reakcji na jego próby ucieczki. Tylko wtedy można uniknąć ognia groźnych działek pokładowych.

mysłu. Ponieważ działka i wyrzutnie zawsze znajdują się na wzniesieniach lub dachach innych konstrukcji, można zbliżyć się do nich od dołu, płynąć w ukryciu, przy dnie. Ujawnienie się powinno nastąpić dopiero w ostatniej chwili, tak abyś uniknął ubytków w pancerzu. W przypadku gdy zechcesz ściągnąć na siebie uwagę przeciwnika, wystarczy go zaatakować, wieżyczka zwróci się wówczas w Twoją stronę (co jest szczególnie przydatne gdy zechcesz ochronić skrzydłowego przed zniszczeniem).

Sam atak należy do zajęć stosunkowo prostych, gorzej, gdy musisz obronić jakiś obiekt przed nieprzyjacielską napaścią. Główny problem polega mianowicie na zlokalizowaniu tych konkretnie maszyn, które atakują ważny strategicznie cel. W ogniu walki nie jest to łatwe, jednak chwila spokojnej obserwacji pozwoli odkryć, które jednostki strzelają do bronionego obiektu. Takich agresorów należy zniszczyć błyskawicznie, najlepiej przy pomocy torped, zwłaszcza gdy nie masz zbyt wiele czasu. Pociski warto wystrzeliwać tylko wtedy, gdy oponent znajduje się przed Tobą i nie wykonuje zbyt gwałtownych ruchów – dzięki temu masz możliwość w miarę bezbolesnego trafienia go i zniszczenia.

Na koniec muszę kilka słów poświęcić interesującej taktyce walki większości przeciwników, bez względu na to, czy są Biontami, piratami, czy żołnierzami Soola. Wszyscy oni otóż usiłują być zawsze zwróceni przodem do Ciebie. Starcie może więc zostać rozegrane bez ruszania się z miejsca. Należy jednak zauważyć, że możesz ten fakt wykorzystać do walki na odległość, poruszając się tyłem, uciekając przed nieprzyjacielskimi kulami a jednocześnie nie przerywając ostrzału. W takiej sytuacji możesz również pokusić się o użycie broni normalnie nie przystosowanej do walki z mniejszymi celami, takiej jak Doom Mortar, czy BigBang. Przeciwnik pozostaje w bezruchu, łatwo go zatem trafić i tym samym przyspieszyć moment zniszczenia. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, aby minimalizować straty własnego pancerza wykonując uniki na boki.

SPRZĘT WOJENNY

Twoje sukcesy na polu bitwy uzależnione są w dużym stopniu od statku jaki wybierzesz, jak również od wyposażenia dodatkowego i oręża. Co prawda sposób wykorzystania uzbrojenia zależy od Ciebie, warto jednak zaznajomić się z możliwościami, jakie dają działka i torpedy.

Zacznijmy jednak od pojazdów, które są o tyle istotne, że charakteryzują się różnej grubości pancerzem, a także szybkością. Podstawowa maszyna, czyli Toiler, z którym rozpoczyna się grę, nie jest specjalnie dobrym kompanem wojennych eskapad, dlatego w miarę szybko warto go wymienić. Na co? W każdym kolejnym sektorze Aquy przybywa jeden lub dwa pojazdy, na ogół doskonalsze od poprzednich. Jeśli jest to zwiadowca lub skrzyżowanie myśliwca z bombowcem, warto wypróbować taką nowinkę techniczną, ze swojej strony radzę się jedynie trzymać z dala od transportowca Drowsy Maggie, który co prawda kusi sporą przestrzenią ładunkową na broń, jednak jest zbyt powolny aby przydać się podczas niebezpiecznych eskapad. Każda inna maszyna może z powodzeniem zostać wykorzystana do akcji, z tym że bardziej zaawansowane modele zwiększają szanse na przeżycie. Pewien dylemat występuje w przypadku wyboru pomiędzy maszynami Vortex i Succubus 2 oraz Phobocaster i Voodoo Breath. Są to bardzo podobne pod względem możliwości myśliwce i bombowce. Jeden jest lepiej opancerzony, podczas gdy drugi nieco szybszy. Wyboru należy dokonać samemu, choć osobiście zawsze preferowałem maszyny szybsze.

Podstawową bronią statku najemnika są działka. Zwykle (choć nie zawsze) można ich zamontować dwie sztuki, przy czym należy wybrać dwa różne egzemplarze, ponieważ broń ta może być stosowana wyłącznie zamiennie. Oznacza to, że optymalnym rozwiązaniem będzie zakup jednego działka do walki z myśliwcami, drugiego zaś do zwalczania innych celów. Pierwsza kategoria zawiera przede wszystkim Vendetty, broń szybkostrzelną (szczególnie w odmianie Gatling), jednak nie zadającą poważnych strat. Należy ją stosować wobec celów szybkich i zwrotnych, których trafienie wymaga prowadzenia ognia ciągłego. Do drugiej klasy zaliczają się niewątpliwie ciężkie modele, takie jak Hitman (de facto granatnik), czy Doom Mortar. Cechą odróżniającą te rodzaje oręża od ich lżejszych odmian jest stosunkowo niewielka szybkostrzelność. Fakt ten wymusza znacznie dokładniejsze celowanie, przez co takie działka nie nadają się raczej do walki z myśliwcami, za to zdają egzamin jako pogromcy bombowców, większych okrętów, czy instalacji stacjonarnych. Oczywiście wprawny strzelec może użyć ich do zwalczania myśliwców (co jest nawet skuteczniejsze), jednak takie wykorzystanie broni o małej szybkostrzelności wymaga sporej wprawy. Warto zwrócić uwagę na specjalną klasę broni plazmowej, która stanowi nieco bardziej zaawansowane narzędzie do zabijania. Przede wszystkim polecam Gatlinga, który działa bardzo szybko, usuwając

Konfiguracja sprzętu i uzbrojenia:

pancerz (nawet bombowców) w stosunkowo krótkim czasie. Poza tym jednak oręż z tej klasy oprócz zadawania fizycznych uszkodzeń działa na niekorzyść systemów elektronicznych, co może okazać się przydatne w niektórych bitwach (oprócz nich podobne działanie, z tym że na większą skalę, mają EMP Pactory).

Jeśli chodzi o torpedy, stanowią one wyposażenie pomocnicze, jednak przydają się nad wyraz często. Jeśli nie wymaga tego specyficzna misja, warto zaopatrywać się tylko w jedną klasę torped jednocześnie. Dzięki temu unikniesz zamieszania podczas starcia, rzadko zaś zdarza się, aby były potrzebne dwa różne rodzaje. Na ogół warto wybrać model możliwie uniwersalny, to jest zwrotny i zadający poważne uszkodzenia. Kryteria takie spełnia niewątpliwie ManEater, w sumie idealna torpeda do atakowania myśliwców wroga, które niekoniecznie chcą czekać bezczynnie na trafienie. Pociski typu ThresherShark, TigerShark i BullShark działają w podobny sposób, lecz są wolniejsze i zadają mniej obrażeń. Stanley z kolei to najtańszy rodzaj, jednak lecący wyłącznie po linii prostej, jest on zatem przeznaczony wyłącznie dla utalentowanych snajperów. Przeciwko dużym okrętom, takim jak fregaty lub pancerniki (chociaż tych ostatnich podczas typowej misji atakować raczej nie będziesz) przydają się pociski BigBang. Są dość wolne, jednak zadają ogromne obrażenia – niezbędne przeciwko fregatom, a i przeciwko bombowcom też można ich użyć. Istnieje również wąska klasa pocisków przeznaczona do unieruchamiania wrogów: Leech i FLashShark. Wbrew pozorom, mogą one być całkiem przydatne podczas typowej misji, nie tylko podczas akcji specjalnych (takich jak przeciwko admirałowi Coxowi). Jedno trafienie wyłącza cel z walki (mowa oczywiście o myśliwcach, zwiadowcach i lżejszych bombowcach).

Ostatnia sprawa to wyposażenie dodatkowe. Zakupów na tym polu należy dokonywać zaraz po zaopatrzeniu się w działka. Do podzespołów najistotniejszych zaliczam trzy: system naprawczy, dzięki któremu Twój pojazd może sam usuwać uszkodzenia w czasie akcji, generator mocy pozwalający na szybsze ładowanie się energii w broni oraz dopalacz. Ten ostatni spełnia dwie istotne role: pozwala wydostać się spod wrogiego ognia (zwłaszcza gdy jesteś otoczony) oraz umożliwia szybsze dostanie się na miejsce akcji (zwłaszcza gdy ma to istotne znaczenie, na przykład podczas ataku przeciwnika na Twoją bazę). Pozostałe gadżety, takie jak tłumik (silator), czy wabiki dla torped mają znaczenie drugorzędne i można się w nie zaopatrzyć pod warunkiem, ze nie masz akurat ważniejszych potrzeb.

Porady do Aquanox

1. Klika słów należy koniecznie poświęcić sterowaniu, ponieważ od tego zależy sukces w grze. Jeśli nie posiadasz dobrego joysticka, należy zaopatrzyć się w mysz ze scrollem, który jednocześnie jest trzecim klawiszem. Gra rozpoznaje takie urządzenie i pozwala wszystkie ważne operacje wykonywać przy pomocy myszy. W przeciwnym wypadku czeka Cię mozolne bieganie palcami po klawiaturze, co w sytuacji krytycznej ma zwykle skutek opłakany.

2. Korzystanie z torped należy oczywiście do Twoich przywilejów, niemniej warto zauważyć, iż w przeciwieństwie do amunicji działek jest to broń, która ulega wyczerpaniu, zatem trzeba ją wciąż kupować. Nie jest to zbyt ekonomiczne rozwiązanie, zatem należy uciekać się do niego tylko w ostateczności, w przeciwnym wypadku może Ci zabraknąć pieniędzy na coś naprawdę ważnego.

3. Dryf oceaniczny jest nierzadko spotykanym elementem krajobrazu, który szczególnie uwidacznia się w najprzeróżniejszych kanionach. Często jest to efekt korzystny, który pozwala poruszać się bez użycia silnika (istotne, kiedy masz przemknąć niezauważenie), bywa jednak, że należy jego efekt zminimalizować. Rozwiązaniem jest poruszanie się na dużej wysokości przy krawędzi kanionu.

4. Przełączanie broni to bardzo ważny element walki. W momencie kiedy ładuje się działko mniej szybkostrzelne, warto korzystać z drugiego, szybszego. Istnieje jednak niebezpieczeństwo przypadkowego użycia rakiety, kiedy zmieni się oręż na inny od zaplanowanego. Rozwiązaniem jest otwieranie ognia tylko przy użyciu prawego klawisza (możliwe dla większości modeli dział – z wyjątkiem Vendetty). Torpedy można odpalać tylko lewym przyciskiem, zatem eliminuje się niebezpieczeństwo omyłkowego odpalenia pocisku.

5. Atakowanie czołgów należy przeprowadzać na nieco innej zasadzie niż w przypadku myśliwców, choć są to obiekty o podobnych rozmiarach i sile ognia. Czołgi są jednak dużo bardziej zwrotne, wskutek czego bardzo trudno jest uniknąć ich ognia. Skuteczną taktyką okazuje się zbliżenie na taką odległość, aby wróg nie mógł wykonać ostrzału. Wówczas wystarczy tylko utrzymywać minimalny dystans, a wszystko będzie dobrze. ❐

ŚLEDZIU PRZEDSTAWIA

1 *Przez długotrwałe wpatrywanie się w monitor pogorszysz sobie wzrok. Jeśli nie stać cię na szkła kontaktowe skończysz nosząc musztardówy.*

2 *Potem zrujnujesz sobie paznokcie od ciągłego klepania w klawiaturę! A to już poważny problem!*

3 *Od siedzenia wciąż w tej samej pozycji nabawisz się wad kręgosłupa.*

4 *Ogólne wrażenie będzie na tyle niekorzystne, że znalezienie życiowego partnera będzie graniczyło z cudem. Nie założysz rodziny, nie spełnisz się jako matka, a to przecież cel twojego życia!*

DISCIPLES 2
DARK PROPHECY

Dengar

Preludium

Niniejszy poradnik ograniczony jest do garści wskazówek, mających uniwersalny charakter i pomagających ukończyć wszystkie kampanie. Pierwsza decyzja, czyli wybór rasy, determinuje w pewnym zakresie sposób rozgrywki (rodzaj strategicznych surowców). Twórcy gry zadbali o to, aby poszczególne strony konfliktu posiadały zbalansowane jednostki, w związku z czym trudność prowadzenia wszystkich ras jest porównywalna. Stosunkowo najsilniejsze wojska ma jednak rasa Undead Horde. Mimo tego warto, by początkujący zdecydowali się na Empire. Jedynie w tym przypadku można bowiem korzystać z możliwości werbowania uzdrowicieli – unikalnych jednostek, pozwalających na leczenie postaci w trakcie bitwy. Przed rozpoczęciem rozgrywki wybierasz też jeden z trzech kierunków rozwoju jednostek. Polecam wybranie cechy Warrior King, jako że wiąże się to z automatyczną regeneracją części utraconego w czasie bitew zdrowia. Ceną za to jest co prawda ograniczenie możliwości korzystania z magii, ale nie da się przecenić zalety automatycznej odnowy HP.

Pierwsze tury

W kampanii główną rolę odgrywa jeden bohater, którego możesz przenosić do kolejnych scenariuszy. Rolplejowy wątek rozwoju tej postaci wymaga odpowiedniego jej prowadzenia. Zaawansowany bohater potrafi skutecznie przeważyć szalę zwycięstwa na Twoją stronę. Dlatego, podstawową sprawą jest dbanie o maksymalny możliwy rozwój wybranej postaci w każdej misji. Nie śpiesz się więc ze skończeniem scenariuszy, dokładnie badaj mapy, uzyskując dodatkowe punkty doświadczenia. Już w pierwszej z misji powinieneś zadecydować, do jakiej klasy będzie należał Twój główny bohater. Każda z ras oferuje pięć porównywalnych klas. Rzecz jasna, nie wszystkie z nich są odpowiednie dla głównej postaci. Tylko trzy z profesji oferują bowiem na starcie cechę Leadership na poziomie pozwalającym na stworzenie drużyny. Ja osobiście polecam wybór maga. W **Disciples 2** często spotykać będziesz przeciwników bazujących na umiejętności paraliżowania jednostek. Takich delikwentów, działających w tylnych szeregach, niełatwo jest szybko wyeliminować, podczas gdy ich zdolność potrafi zablokować nawet potężnego pierwszoliniowego zabijakę. Czary używane przez maga rażą wszystkich przeciwników i stanowią niezłe zmiękczenie drugiej linii. Pamiętaj jednak, iż nawet relatywnie niewielkie obrażenia, jakie zadaje mag, należy pomnożyć przez liczbę atakowanych równocześnie wrogów. Poza wyborem bohatera, już na początku każdej z misji, powinieneś dokładnie przemyśleć skład drużyny. Idealnym kombo wydaje się pierwsza linia złożona z wytrzymałych jednostek blokujących, a druga z wszelkiego rodzaju postaci mogących atakować równocześnie wielu adwersarzy. Zwróć uwagę na możliwe ścieżki rozwoju poszczególnych postaci, biorąc pod uwagę przydatność kolejnych ich wcieleń w realizacji wybranego przez Ciebie stylu walki. Ostatnią sprawą na jaką należy zwrócić uwagę, to odpowiedni szyk. Wystawienie w pierwszej linii jednostek miotających, czy strzelających to czyste samobójstwo.

Jeśli to tylko możliwe, swoją drużynę z głównym bohaterem zaopatrz w maksymalną ilość eliksirów. Jeśli Twój heros legnie w boju, to bez odpowiedniego eliksiru będziesz musiał wracać do stolicy, aby wskrzesić bohatera. To oczywiście katastrofalna strata czasu, tym bardziej, że oddział pełniący rolę karawanu porusza się bardzo wolno.

Gdy skompletowałeś pierwszą drużynę, powinieneś rozpocząć eksplorację mapy. Podstawowym celem wędrówki na tym etapie jest zabezpieczenie złóż surowców i zdobycie punktów doświadczenia, pozwalających rozwijać się bohaterowi i jego towarzyszom. Nie buduj jak szalony, bo pierwsze tury nie wiążą się z dużym przypływem złota. Budynki kupuj dopiero wtedy, gdy na kolejny poziom mają przejść jakieś jednostki. W pierwszej lub drugiej turze warto natomiast zainwestować w jednostkę posiadającą zdolność ustawiania berła. Dzięki niej przejmujesz kontrolę nad nowymi terytoriami. Spójrz na tę część rozgrywki jak na wyścig. Kto zdobędzie więcej surowców, ten będzie mógł osiągnąć supremację, nękając przeciwnika czarami. Twój pierwszy skład powinien metodycznie oczyszczać najbliższe okolice stolicy, a jednostki zajmujące teren winny podjąć ambitne zadanie eksploracji dalszych zakątków mapy. Oczywiście, musisz unikać angażowania ich w jakiekolwiek potyczki. Mogą one co najwyżej dodatkowo lokalizować nowych wrogów. Według mnie nie ma sensu rozdrabniać się i werbować drugiej drużyny. Pamiętaj, że priorytetem jest rozwój głównego bohatera i jego towarzyszy. Postacie na pierwszym poziomie, szczególnie te działające z drugiej linii, mają żałośnie niską ilość HP, więc nie spiesz się do bitki z przeciwnikami posiadającymi jednostki strzelające. Niech pierwszy poziom Twoi junacy osiągną dzięki eksterminacji słabych jednostek pierwszoliniowych. W początkowych turach nie warto również atakować miast. Obrońcy bowiem korzystają z bonusów, jakie daje obrona aglomeracji i prawie na pewno stracisz przynajmniej jednego z Twoich podkomendnych. Oczywiście niektóre scenariusze nakazują jak najszybsze opanowanie okolicy i nierozsądne jest zbytnie opóźnianie realizacji celów misji. Zasadniczo jednak, koncentruj się na rozwoju strategicznym drużyny. Dopiero gdy stan zasobów mana pozwoli na wynalezienie i korzystanie z czarów, przyjmij postawę ofensywną. Pamiętaj, że bitwa to tylko część wojny. Dlatego przed starciem ze szczególnie groźnymi przeciwnikami, należy im najpierw dołożyć odpowiednimi czarami z poziomu mapy głównej.

Rozwój bohatera

Tylko jeden z bohaterów może zostać przeniesiony do kolejnej misji, dobrze zastanów się zatem, jakie atrybuty warto mu rozwijać podczas awansów na kolejne poziomy. Według mnie szczególnie istotne są dwie zdolności. Po pierwsze – możliwość korzystania z artefaktów pozwalających na szybsze przemieszczanie się, a po drugie – zdolność dowodzenia większą ilością jednostek. Warto także zdecydować się na te cechy, które oddziaływują na całą drużynę, np. możliwość korzystania z bannerów. Darować za to możesz sobie zdolność używania Orbów i Staffów. Do kolejnych misji przenieść można kilka najcenniejszych przedmiotów. Wybieraj jednak te, których aktualnie może używać Twój heros. Jeśli tylko możesz, korzystaj z obozów treningowych. Rozwój postaci jest wart każdej ilości złota, którą na to przeznaczysz. Faktem jest, że jednym bohaterem nie wykonasz wszystkich misji, mimo tego dodatkowe postacie powinny odgrywać zdecydowanie drugoplanową rolę, taką jak zabezpieczanie surowców, obrona miast, czy też polowanie na wraże jednostki mogące zajmować teren.

Magia

Właściwie żadna z misji nie umożliwia korzystania z magii na szeroką skalę, szczególnie gdy wybrałeś na początku rozgrywki kierunek rozwoju inny niż magiczny. Z tego względu dobrze zastanów się zanim wynajdziesz jakiś czar. Moim zdaniem wybrać powinieneś w kolejności czary: leczenia, przyzywania jednostek i ataku na mapie strategicznej. Przyzywanie jednostek to niezbędny warunek w miarę bezbolesnego opanowywania miast. Magiczny atak na mapie strategicznej pozwala zaś zmiękczyć wroga przed bezpośrednim atakiem Twojej drużyny.

Kosztowne wynajdywanie czarów, przynajmniej w części, zastąpić możesz kradnąc odpowiednie zwoje z magicznych wież – do tej roli świetnie nadaje się złodziej. Pamiętaj także, że opłaca się kupić nawet stosunkowo słaby czar, wymagający mana, która nie odgrywa podstawowej roli w przypadku Twojej rasy. Jeśli bowiem w odpowiednim tempie i na początku misji zająłeś różnorodne złoża mana, to zawsze będziesz miał nadwyżkę mocy charakterystycznej dla wrogiej rasy. W takiej sytuacji nawet uszczknięcie kilkunastu HP dzięki takiemu „obcemu" czarowi to korzystny bonus. Z czaru przyzywania jednostki korzystać można nie tylko przy zdobywaniu miast ale także przy eliminacji wrogich postaci zajmujących teren. Jeśli trafisz na wyjątkowo twardych przeciwników, musisz uciec się do kilkutorowej akcji osłabiania wroga. Mimo tego, że często z końcem tury odzyskuje on część sił, to jednak straty zadawane poprzez takie falowe ataki magiczne przechylają szalę zwycięstwa na Twoją stronę. Pamiętaj jednak, że uśmiercenie Twojego przyzwanego stwora wiąże się ze zdobyciem doświadczenia przez wrogów. Innymi słowy, zaatakowani w ten sposób przeciwnicy, powinni zostać szybko wyeliminowani przez Twą główną drużynę. W miarę swoich zasobów mana zainwestuj również w czary defensywne; priorytet powinna jednak mieć magia ofensywna.

Wojna totalna

Mapa, po której poruszają się Twoi bohaterowie, odwzorowuje strategiczną płaszczyznę rozgrywki. Poza realizacją celów misji, zwracaj uwagę na kontrolę surowców i bezpieczeństwo zajętych miast. To pierwsze osiągasz dzięki odpowiedniemu zastosowaniu czarów i utrzymywaniu drużyn pomocniczych, to drugie jest możliwe dzięki prostemu trikowi: gdy widzisz zbliżających się do miasta przeciwników, wystarczy przeprowadzić małą akcję dywersyjną. Werbujesz złodzieja i wyznaczasz mu misję pojedynku z dowódcą wrogiej drużyny. Z pewnością Twój złodziej padnie w boju. Werbujesz więc kolejnego i wysyłasz go z taką samą misją. I tak aż do skutku — albo wyczerpania zasobów gotówki. Warto również przed takim pojedynkiem podtruć wrogów, ewentualnie potraktować ich ofensywnym czarem.

Nie przywiązuj zbyt wielkiej wagi do sojuszy. Jeśli minie krytyczny moment misji, nie wahaj się poświęcić ich w imię dodatkowych punktów doświadczenia. W scenariuszach zwracaj uwagę na dodatkowe komunikaty i reaguj na nie elastycznie.

Bitwa

Jeśli zastosujesz zasadę zmiękczenia przeciwnika, do bitwy stawać będziesz z osłabionym już wrogiem. Niestety, o kolejności ataków decydują cechy postaci, a nie Ty. Warto jednak starannie dobierać cel ataku. Jeśli na przykład wiesz, że Twój mag w tej turze uśmierci wrogą jednostkę z pierwszej linii, nie trać na nią ataków swych pierwszoliniowców. Weź pod uwagę, że Twój bohater może używać podczas starcia talizmanów, eliksirów, etc. W zależności od sytuacji skupiaj się na atakowaniu najsłabszej lub najsilniejszej jednostki. Zawsze jednak w pierwszej kolejności eliminuj wrogów paraliżujących lub leczących. Nie zapominaj, że jeśli to Ty zaatakujesz drużynę wroga, z reguły będziesz zadawał ciosy w pierwszej kolejności. Unikaj także odwrotu, ten bowiem z reguły wiąże się z ofiarami śmiertelnymi po Twojej stronie.

Decydujące starcie

Do finałowych bitew nie szczędź przygotowań. Nie warto już „chomikować" artefaktów, scrolli, czy też eliksirów. Ostatecznie, w celu zmiękczenia wroga, poświęcić możesz drużyny pomocnicze. Pod koniec bitwy zwycięstwo opłacić możesz także życiem wszystkich towarzyszy głównego bohatera, w ten sposób tylko on dostanie sporą ilość punktów. ❐

HARRY POTTER I KAMIEŃ FILOZOFICZNY

Arkadiusz Matczyński

Niniejsze porady mają służyć wyłącznie wytyczeniu głównej drogi w grze. Opisuję jedynie najważniejsze rzeczy i czynności, które musisz wykonać aby zwyciężyć. Są to więc porady, a nie rozwiązanie gry krok po kroku, niemniej jednak bez wątpienia poniższe wskazówki pomogą każdemu, kto utknął w dowolnym momencie gry natknąwszy się na jakąś zagadkę.

Etap 1

Na początku musisz się udać na swoje pierwsze zajęcia w nowej szkole. Są to zajęcia z obrony przeciw ciemnym mocom prowadzone przez profesora Quirrela. Udaj się więc na trzecie piętro. Po drodze, w głównym holu, spotkasz dyrektora szkoły – Albusa Dumbledore'a. Od niego dowiesz o niektórych zasadach panujących w szkole. Na schodach spotkasz Rona Weasleya wysłanego przez swoich braci Freda i George'a. Udaj się za ger, z którą wspólnie podróżowałeś pociągiem. W końcu dotrzesz na zajęcia.

Prowadzi je profesor Quirrell. Na zajęciach nauczysz się zaklęcia Flipendo, które ma bronić przed czarną magią oraz przed wrogo nastawionymi potworami i osobami. Profesor najpierw nakreśla w powietrzu symbol czaru, a Ty musisz go powtórzyć używając myszki. Masz na to określony czas. W sumie ćwiczenie to musisz powtórzyć trzykrotnie, a jeśli będziesz dobry, to nawet czterokrotnie, za każdym razem otrzymując punkty do Pucharu Domów.

nim, aż spotkacie braci. Przy ich pomocy dowiesz się, jak poruszać się po Hogwart. Znajdziesz się w ukrytym pomieszczeniu, gdzie Twoje zadanie sprowadzać się będzie do chodzenia, skakania, wspinania się i ostatecznie znalezienia wyjścia. Przeszkadzać Ci będzie Irytek. Szukając wyjścia musisz zbierać różnego rodzaju kolorowe fasolki, tak byś zebrał ich przynajmniej 25. Jeśli pomyślnie zbierzesz odpowiednią ich ilość, w zamian otrzymasz pierwszą Kartę Sławnych Czarodziejów. Nad regałem otworzy się tajne przejście, którym dostaniesz się na lekcję.

Zanim jednak tam trafisz spotkasz przedstawiciela innego Domu (Ślizgonów) – Draco Malfoya, który nie pała do Ciebie sympatią, a wręcz jest wrogo nastawiony i straszy Cię swoją obstawą – Crabbem i Goylem. Zupełnie przed drzwiami wejściowymi do sali porozmawiaj z panną Hermioną Gran-

Etap 2

Przed Tobą kolejne zadanie. Korzystając ze zdobytej wiedzy, musisz przejść przez labirynt. Będziesz musiał przesuwać beczki, przełączać kolejne przyciski, otwierać zamknięte przejścia. Pamiętaj, że wszędzie ukryte są tajemne przejścia, skrzynie i beczki z fasolkami, gwiazdki sprawności, które należy zbierać. Używaj czaru Flipendo na czym się da. W końcu dojdziesz do ruchomych platform. Tutaj przyda się umiejętność skakania. By uruchomić kolejną platformę musisz rzucać czar Flipendo w przełącznik. Po drodze znajdziesz kilka miejsc, gdzie będziesz mógł zapisać stan gry. Służy do tego specjalna księga. Będąc już blisko wyjścia znajdziesz się w towarzystwie 3 gnomów. Bliski kontakt z nimi spowoduje zabranie Ci punktów, więc musisz szybko ich zneutralizować. Wystarczy skorzystać z czaru Flipendo. Po wykonaniu zadania czeka Cię rozmowa z profesorem Quirrellem. Za poprawne wykonanie zadania otrzymasz kolejne punkty. Wówczas będziesz mógł się udać na lekcję latania na miotle.

Etap 3

Lekcja latania jest najprzyjemniejszym zadaniem. Nauczycielka, pani Hooch nie ma zbyt wiele do pokazania. Wystarczy wsiąść i przelatywać przez narysowane kręgi. Należy tylko uważać na różnego rodzaju przeszkody znajdujące się w powietrzu. Jeśli poprawnie wykonasz test, otrzymasz kolejne punkty i skierowanie na następne zajęcia.

Etap 4

Kolejne zajęcia prowadzi profesor Flitwick. Zanim jednak na nie trafisz, Hermiona nauczy Cię nowego zaklęcia – Alhomory. Czar ten pozwala na otwieranie wszelkiego rodzaju zamków oraz ukrytych przejść. Po krótkim treningu, za który także otrzymasz ważne punkty, otwórz drzwi, znajdź i otwórz ukryte przejście znajdujące się za szafką i kolejne ukryte za obrazem. Za następnymi drzwiami znajdziesz przejście na salę wykładową.

Na zajęciach poznasz zaklęcie Wingardium Leviosa umożliwiające przenoszenie przedmiotów w powietrzu, na niewielkie odległości. Najpierw oczywiście czeka Cię trening, a następnie sprawdzian praktyczny. Podczas sprawdzianu znowu będziesz musiał zbierać fasolki i gwiazdki, przesuwać kamienne kwadraty i ustawiać je w miejscach dla nich przeznaczonych, w ten sposób otwierając przejścia do kolejnych komnat.

Po drodze natrafisz na list od Hermiony i stoczysz walkę z Irytkiem. Pokonasz go jeśli kilkakrotnie posłużysz się czarem Flipendo przeciw niemu. Idąc dalej spotkasz się ponownie z braćmi i dasz im kolejne 25 fasolek otrzymując w zamian następną Kartę Sławnych Czarodziejów.

W holu głównym spotkasz Draco, z którym także będziesz musiał walczyć. Rzuca on w Ciebie petardami, które musisz szybko podnieść i odrzucić w jego kierunku. Dopiero pokonanie go pozwoli na udanie się na kolejną lekcję – lekcję zielarstwa.

Etap 5

Zanim trafisz na lekcję, w ogrodzie spotkasz olbrzyma o imieniu Hagrid. Musisz z nim porozmawiać, a następnie w ogrodzie pani Sprout unikać ataków roślin i ślimaków. Na końcu drogi trafisz do szklarni. Tam odbędzie się lekcja zielarstwa.

Etap 6

Na lekcji prowadzonej przez panią Sprout nauczysz się nowego zaklęcia – Incendio. Powoduje ono, że wszystkie niebezpieczne rośliny, na które zostanie rzucony czar więdną i usychają. No i jak zawsze czeka Cię sprawdzian. Musisz przejść przez cały ogród używając wspomnianego czaru, ale

także posługując się czarem Wingardium Leviosa, by przestawić kamienne bloki na właściwe miejsce. Zbieraj fasolki i gwiazdki sprawności.

Etap 7

Wędrując przed siebie trafisz do groty. Tam będziesz musiał powspinać się nieco by powrócić do Hogwartu.

Etap 8

Tam czekać na Ciebie będzie Hagrid, który poinformuje Cię o następnej lekcji latania. Jednak nim tam się udasz, przybiegnie dwóch kolegów ściganych przez Draco. Twoje kolejne zadanie będzie polegało na zabraniu niezapominajki wiszącej na drzewie. Będziesz musiał stoczyć walkę z Draco, biorąc udział w wyścigu na miotłach. Jeśli zwyciężysz, przyjdzie do Ciebie opiekunka Gryffindoru i poinformuje Cię o tym, iż zostałeś wybrany do reprezentowania Domu Gryffindor w zawodach ligi Quidditch. Szybko poinformuj o tym fakcie Hagrida.

Etap 9

W tym celu udaj się do lasu. Będziesz teraz mógł to zrobić, gdyż furtka, która wcześniej była zamknięta stoi przed Tobą otworem. Musisz przejść las, zajrzeć w jego zakamarki, przełączać odpowiednie przyciski, używać magii gdzie jest to konieczne, by w końcu odnaleźć dom Olbrzyma.

Etap 10

Przed Tobą bardzo nietypowe zadanie. Okazuje się, że Hagrid posiada smocze jajo. Aby mógł z niego wykluć się smok niezbędne są ogniste nasiona, które je ogrzeją. Twoje zadanie polega więc na znalezieniu odpowiedniej ich ilości. Będziesz musiał wspinać się, skakać i strącać stalaktyty by zebrać nasiona. Przeszkadzać Ci w tym będą ślimaki, które zneutralizujesz magią. Gdy już wykonasz zadanie, będziesz świadkiem wyklucia się smoka. W zamian za nasiona otrzymasz kolejną Kartę Sławnych Czarodziejów. Pora udać się na mecz ligi Quidditch.

Etap 11

Mecz polega na przerzucaniu latających przedmiotów przez obręcze na krańcach boiska. Wygrywa ten, kto złapie latającego świetlika i będzie go trzymał w rękach. Trochę treningu i będziesz zwycięzcą meczu Quidditcha.

Etap 12

Porozmawiaj z przyjaciółmi w holu i udaj się na trzecie piętro. Zobaczysz tam dziwne rzeczy i utykającego wykładowcę, który zniknie za tajnym przejściem. Na razie nic nie możesz zrobić, tylko udać się na kolejną lekcję. Na niej nauczysz się kolejnego czaru – Lumos, pozwalającego na rozpraszanie czarnej magii. Jak zwykle, najpierw nauka, potem sprawdzian. Znowu zbieranie gwiazdek i fasolek. Korzystaj z magicznych chmurek, wind i innych ułatwień. Jeśli szczęśliwie uda Ci się przejść ciemną komnatę, pędź na kolejną lekcję.

Etap 13

Zapewne się spóźnisz. Trudno, stracisz kilka punktów i będziesz musiał znaleźć cztery składniki eliksiru. Są one poukrywane w kolejnych komnatach. Jeśli je wszystkie znajdziesz, możesz wracać do wykładowcy. Lekcja zostanie zaliczona.

Etap 14

Udaj się na parter. W toalecie znajduje się troll, który uwięził Hermionę. Udaj się tam wraz z Ronem. Zostaniesz zaatakowany przez niego i będziesz musiał szybko uciekać. Uważaj na dziury w podłożu. Jeśli uda Ci się być szybszym, to dobiegniesz do łazienki, gdzie znajduje się przestraszona Hermiona. Troll stracił maczugę, którą natychmiast zabrał Ron, a Ty z kolei posługując się czarem Flipendo usuwaj wszystkie przedmioty rzucane przez trolla. Resztę załatwi Troll. Możesz udać się na kolejne zawody Quidditch.

Etap 15

Twoimi przeciwnikami będzie drużyna Ravenclaw. Zasady znasz, więc zwycięstwo nie powinno Ci przysporzyć większego kłopotu.

Etap 16

Porozmawiaj z przyjaciółmi i udajcie się do Hagrida. Kolejne zadanie będzie polegało na uwolnieniu smoka. Można to zrobić z wieży Hogwartu. W prezencie świątecznym otrzymujesz czapkę niewidkę. Ona ułatwi Ci wykonanie zadania. Droga jest pilnowana przez stróża – Filcha oraz kotkę. Musisz tak przesuwać się naprzód, by w odpowiednim momencie schować się w kolejnych drzwiach, tak aby nie dostrzegł Cię strażnik. Wszędzie poukrywane są przełączniki, które otwierają kolejne przejścia. Musisz skakać po półkach, regałach i chmurkach by dotrzeć na szczyt wieży. Tam wypuść Norberta na wolność i wracaj z powrotem. Droga powrotna będzie jeszcze trudniejsza, gdyż kot stał się bardziej czujny.

Wracając, wstąp do niebieskiej komnaty. Znajdziesz tam lustro, w którym się przejrzyj. Zobaczysz odbicie swoje i rodziców. Ukaże Ci się dyrektor, który powie, że w lustrze widać ukryte pragnienia osoby przeglądającej się.

Etap 17

Porozmawiaj z przyjaciółmi. Dowiesz się, że w paczce otrzymanej od Hagrida znajduje się Kamień Filozoficzny. Dzięki niemu można wyprodukować eliksir nieśmiertelności. Zadanie polega więc na zapobiegnięciu kradzieży. Wejdź z przyjaciółmi w zakazany korytarz. Na jego końcu stoi Cerber – pies o trzech głowach. By móc przejść obok niego, musisz zagrać każdej z jego głów na magicznym flecie. Wówczas możesz wskoczyć w dziurę w ziemi.

Znajdziesz się na dole, lecz Twoi koledzy utkną w pnączach. Najpierw musisz uwolnić Rona i Hermionę. Wówczas możesz udać się do następnej komnaty. Jeśli spojrzysz w górę dostrzeżesz unoszący się skrzydlaty klucz. Korzystając z miotły zabierz go i otwórz drzwi.

Idź dalej, aż dojdziesz do szachownicy. Zobaczysz rannego Rona. Będziesz musiał stoczyć teraz walkę. Stań na białym polu i patrząc na północ wykonaj następujące ruchy: wschód, północ, północny wschód. Jeśli uda Ci się wygrać partię, możesz wraz z przyjaciółmi iść dalej.

Trafisz na pułapkę zastawioną przez profesora Quirrella. Jest nią stół z eliksirami, z którego musisz wybrać odpowiednią butelkę – pozwoli Ci to na przejście przez zaporę ogniową. Eliksiry przesuwają się w zawrotnym tempie, a Ty musisz obserwować przez cały czas ten właściwy. Gdy i ten test przejdziesz pomyślnie, czeka Cię konfrontacja z samym profesorem Quirrellem. Musisz unikać jego czarów i przesuwać kamienne bloki, byś mógł się wspiąć na wysokość, na której przebywa czarodziej.

Etap 18

Podejdź do lustra. Profesor Quirell zobaczy, że masz Kamień Filozoficzny. Okaże się, że pod postacią profesora kryje się Voldemort. Dysponuje on potężną magią. Wygranie z nim wymaga sporo cierpliwości. Musisz przewrócić na niego skalne kolumny i używać czaru Flipendo, zarówno na nim, jak i na lustrze. Gdy go pokonasz, czeka Cię wspaniałe zakończenie. ❐

THE SIMS: RANDKA

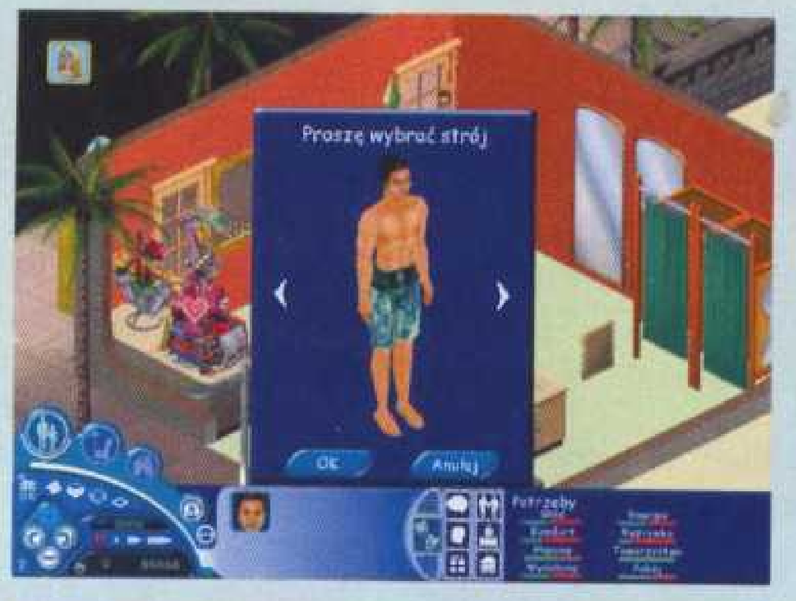
Arkadiusz Matczyński

Trzeci dodatek do *The Sims* o podtytule Randka z pewnością przypadnie do gustu wszystkim tym, którzy w prawdziwym życiu boją się pierwszej randki. Uważnie obserwując życie Simów możesz bowiem nauczyć się wielu przydatnych rzeczy. Co należy robić, na co zwracać uwagę, w którym momencie rozpocząć kolejną fazę znajomości. Bez zbędnych wstępów przejdźmy do simowego życia.

Niniejszy poradnik zakłada, że masz już jakieś doświadczenie z grą, a być może nawet gotową rodzinę, która będzie bez problemu funkcjonować w tym dodatku. Najwdzięczniejszym przykładem jakim chciałbym się posłużyć w niniejszych poradach jest młody kawaler, szukający rozrywki, dobrej zabawy, a także miłości swego życia. On właśnie będzie nam towarzyszył w tym miniporadniku.

W skrócie

Najważniejszą rzeczą jest dom. Ponieważ jest to kolejny dodatek, pomijam wszystkie szczegóły związane z zakupem, remontem i urządzaniem. W domu niezbędnym urządzeniem jest telefon, bez którego nic nie zdziałasz. W końcu musisz w jakiś sposób zamówić taksówkę, która jest podstawowym środkiem lokomocji, czy też zadzwonić do przyjaciół. Aby utrzymać dom musisz mieć pracę. Dopiero mając stałe zarobki, możesz pomyśleć o przyjemnościach. Randki przecież kosztują.



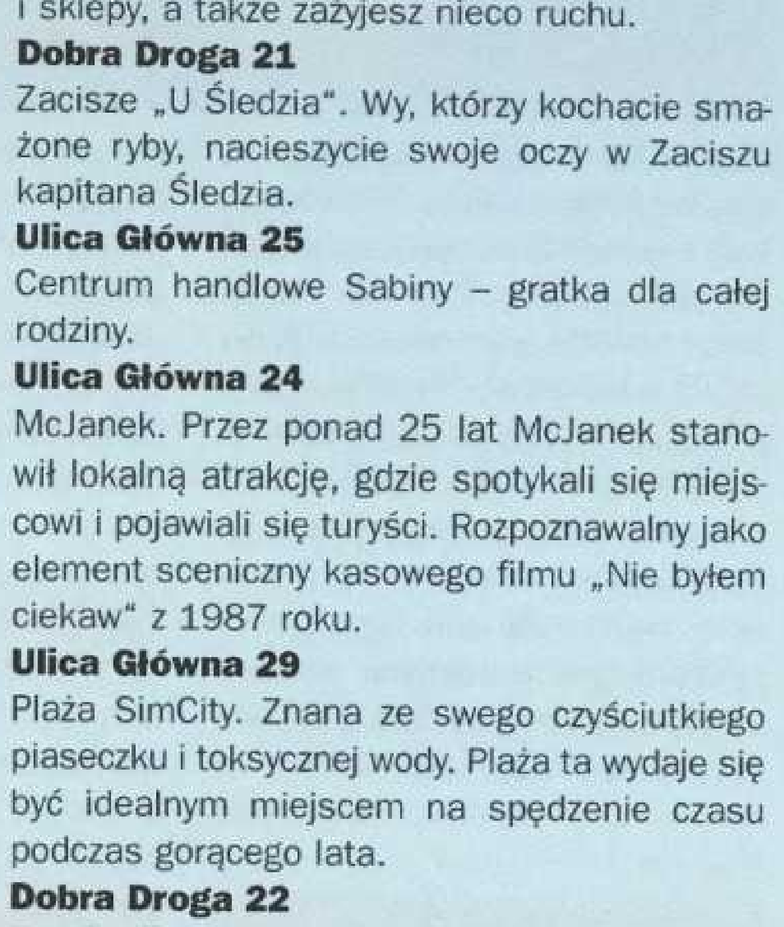
W terenie – wyjazd do centrum

Załóżmy, że jesteś już w miarę dobrze urządzony, zarobki pozwalają Ci na pewne gesty, możesz więc udać się na mały rekonesans. Telefonicznie wezwij więc taksówkę i po chwili znajdziesz się w środku. Wówczas masz możliwość udania się do centrum by odwiedzić kilka nowych miejsc. Oto lista miejsc, które możesz odwiedzić:

Dobra Droga 23 – pusty plac
To miejsce, które możesz sam zagospodarować. Oczywiście koszt placu jest bardzo duży, więc nie każdego stać na zakup.

Ulica Główna 30
Park – memoriał Kręgowskiego. Ten park jest nazwany imieniem Iwana Kręgowskiego, jednego z najukochańszych lalkarzy i filantropów.

Ulica Główna 27
Stary Plac. Przyjdź na Stary Plac na romantyczny spacer.



Ulica Główna 26
Dom handlowy Pojezierze. Mieści się w samym środku centrum, a znajdziesz tu restauracyjki i sklepy, a także zażyjesz nieco ruchu.

Dobra Droga 21
Zacisze „U Śledzia". Wy, którzy kochacie smażone ryby, nacieszycie swoje oczy w Zaciszu kapitana Śledzia.

Ulica Główna 25
Centrum handlowe Sabiny – gratka dla całej rodziny.

Ulica Główna 24
McJanek. Przez ponad 25 lat McJanek stanowił lokalną atrakcję, gdzie spotykali się miejscowi i pojawiali się turyści. Rozpoznawalny jako element sceniczny kasowego filmu „Nie byłem ciekaw" z 1987 roku.

Ulica Główna 29
Plaża SimCity. Znana ze swego czyściutkiego piaseczku i toksycznej wody. Plaża ta wydaje się być idealnym miejscem na spędzenie czasu podczas gorącego lata.

Dobra Droga 22
Osada Kory. Tradycyjna i komfortowa – tak w skrócie można opisać przesławną Osadę Kory.

Ulica Główna 28
Kasztanowy deptak. Jest ulubionym miejscem spotkań zarówno młodych jak i starych Simów. Odczuj w pełni niepowtarzalny charakter tego miejsca.

Etap pierwszy – poszukiwania

Nieważne, które miejsce sobie wybierzesz, musisz uważnie wypatrywać swojej „drugiej połówki". Zagaduj napotkane dziewczęta witając

się z nimi bądź to przez podanie ręki, bądź też przez zwykłe pomachanie. Dowiedz się jakie mają zainteresowania, czy są one zbieżne z Twoimi czy nie. Zaobserwujesz to na wyświetlanych obrazkach nad ich głowami (przekreślone oznaczają niezgodność). Gdy w końcu natrafisz na kogoś, z kim będziesz w stanie dłużej porozmawiać, pokieruj rozmowę tak, byś mógł wypytać daną osobę nie tylko o zainteresowania, ale także o np. pracę. Możliwości jest wiele, najważniejsze żeby się do Ciebie nie zraziła. Staraj się więc jak najmniej mówić o sobie, skupiając całą uwagę na niej. Jeśli Ci na niej zależy, a różnicie się w zainteresowaniach, możesz zmienić swoje poglądy, bądź je rozszerzyć, kupując i czytając literaturę w salonach prasowych. Obserwuj także pasek uczuć. Po raz pierwszy w **Randce** został zastosowany podwójny pasek uczuć, który pozwala na określenie wzajemnych kontaktów w krótkim czasie (obecnie) oraz długoterminowych, w dalszej przyszłości (prognoza). Nawet nie próbuj zapraszać na wspólne jedzenie osoby, która ma poniżej 30 punktów sympatii do Ciebie. Nie wspominając już o innych propozycjach. Nie osiągniesz od razu wymaganych punktów, by posunąć się dalej. Rozstawaj się grzecznie podając rękę – na uściski przyjdzie jeszcze czas. Po powrocie do domu, dbaj o Sima, jego rozwój, zdrowie i przede wszystkim nastrój.

Etap drugi – spotkania

Gdy już uznasz, że znalazłeś obiekt swych zainteresowań i jesteś skłonny w niego zainwestować, możesz przystąpić do etapu drugiego. Skorzystaj z telefonu i umów się z nią w mieście. Zasada jest identyczna, jak w przypadku zamawiania taksówki, z tą różnicą, że nie musisz poszukiwać swojej partnerki. Będzie na Ciebie czekać w mieście. Gdy poziom znajomości osiągnie 50 i przerodzi się w przyjaźń możesz zaprosić ją do restauracji. Długie oczekiwanie na kolację sprawi, iż Wasza znajomość może nabrać rumieńców. Po kolacji możesz przespacerować się po parku, karmić rybki w jeziorze, czy też po prostu usiąść na ławce zapraszając partnerkę, by się przyłączyła. Jeśli uznasz, że już nadszedł czas na odrobinę poufałości spróbuj ją przytulić. Musisz się jednak liczyć z reakcją, jakiej się nie spodziewasz – spoliczkowanie i utrata cennych punktów przyjaźni. Gdyby jednak okazało się, że nadajecie na tych samych falach to masz szczęście. Tym razem żegnając się, zaryzykuj przyjacielski pocałunek i umów się na następne spotkanie. Zaproś wybrankę na lody i koniecznie do domu towarowego. Kupuj dużo prezentów, czy to w postaci czekoladek, pluszowych misiów, czy ubrań. W końcu zaproponuj spotkanie u Ciebie.

Etap trzeci – zaproszenie do domu

Gdy już nadejdzie dzień, w którym panna zechce odwiedzić Cię w domu, postaraj się o dobry nastrój. Jakaś muzyczka, wygodna kanapa, może kolacja. Potańczcie przy muzyce, poprzytulajcie się i mile spędźcie czas. Jeśli zasobność Twojego portfela pozwoli Ci na zakup wanny w kształcie serduszka, wspólna kąpiel jest wskazana. Nie będę się tutaj rozpisywał co można robić w takiej wannie, pozostawię to już zainteresowanym.

Etap czwarty – co dalej?

Gdy już się dobrze znacie, rozumiecie, macie wystarczającą ilość punktów do wszystkiego, czas się zdecydować co dalej. Czy szukać następnej miłości, czy też czas się ustatkować, mieć gromadkę dzieci i tak dalej. Tę decyzję musisz jednak podjąć sam. ❐

STAR TREK ARMADA 2

Wciśnij Enter i wpisz poniższe kody:
showmethemoney – dostaniesz 2000 dilithium
avoidance – szybka produkcja załogi
youstopmecold – szybkie budowanie statku
canofwhoopass – lepsze AI statku
kobayashimaru – pominięcie misji

Pozostałe ułatwienia wprowadź edytując plik RTS_CFG.H. Znajduje się on w katalogu, w którym masz zainstalowaną grę. Otwórz go programem np. Notatnik.exe.

Zmiana stopnia trudności
Odszukaj linii:
// // DIFFICULTY SETTINGS
// // Damage coefficients for incoming damage for user in single player float
EASY_DAMAGE = 0.5; float HARD_DAMAGE = 2.0
Jeśli obydwa parametry ustawisz na 0, Twoje statki będą prawie niezniszczalne.

Zwiększenie liczby oficerów
Odszukaj linii:
// the max value that officer capacity can be in a single player game, and default in multiplayer game.
int SINGLE_PLAYER_OFFICER_LIMIT = 600;
Możesz zmienić liczbę oficerów wprowadzając maksymalną wartość **999**.

HEAVY GEAR 2

Wciśnij ~ i w konsoli wpisz poniższe kody:
SET MISSION – zakończenie poziomu
SET CAMTI – nieśmiertelność
POI – nieograniczona amunicja

MALL TYCOON

W głównym oknie gry przytrzymaj klawisz Ctrl i wpisz jeden z poniższych kodów:
hdirate – daje 100 do wyniku
hdicash – daje $100,000
hdilore – cała dostępna technologia
hditech – kończy wynalazek
hdizooma – nieograniczony zoom
hdidizzy – przełączanie widoków za pomocą kombinacji klawiszy Alt + ↑ i Alt + ↓
hdiart – animacja

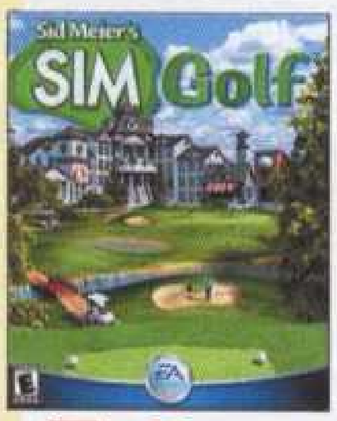
GRAND THEFT AUTO 2

Jako nazwę gracza wpisz:
yakuzadeath – nieśmiertelność
rsjabber – nieśmiertelność
livelong – nieśmiertelność, ale z możliwością aresztowania przez policję
blastboy – różne rodzaje broni
losefeds – brak policji w mieście
desires – policja za wszelką cenę chce Cię dorwać
bigscore – 10 mln punktów
beefcake – brutalność na max
gorefest – więcej krwawych efektów
iamasucker – wszystkie poziomy, bronie i nieśmiertelność
coolboy – więcej pieniędzy
muchcash – 500.000 $
danisgod – 200.000 $
iamdavej – 9.000.000 $
forallgt – cała broń
godofgta – broń + amunicja
bemeall – wszystkie miasta
elvis is here – brak policji
meatman – biegające stworki po ekranie
itsallup – wybór poziomu
no frills – debug mode
eatsoup – zakupy za darmo
cutie1 – 99 żyć
nekkid – trochę nagości
lasvegas – klan Elvisa
hunsrus – niewidzialność
tumyfrog – dodatkowe poziomy

TR RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Uruchom grę z dodatkowym parametrem **„+set sv_cheats 1"** (przykład „C:\Program Files\Return to Castle Wolfenstein\WolfSP.exe" +set sv_cheats 1). Wówczas podczas gry przywołaj konsolę. Jeśli chcesz szybciej się poruszać to wpisz:
/g_speed xxx, gdzie **xxx** to dowolna wartość z zakresu 001-999 (domyślnie gra uruchamia się z wartością 320, wpisując więcej zwiększasz prędkość, mniej – zmniejszasz).

SID MEIER'S SIM GOLF



Naciśnij Ctrl + S i wpisz **BOMBSHEEP**. Wówczas kombinacja SHIFT + **EQUALS** dodaje 10.000 dolarów.

Zebrał i opracował: Arkadiusz Matczyński, e-mail: triki@sgk.com.pl

PRZEKRĘTY – DISCIPLES 2: DARK PROPHECY

Jak wieść internetowa niesie, firma Strategy First, po skonsumowaniu sukcesu gry *Disciples*, doszła do wniosku, że jej dokonania doskonałe są – bo są – ale trochę trudne dla przeciętnego zjadacza strategicznego chleba. Pewnie dlatego *Disciples 2*, nie obniżając doskonałych lotów, zdecydowanie ułatwia nam życie i aż wstyd tu dokładać jakieś jeszcze przekręty.

Tym niemniej jest w grze kilka strategicznych chwytów, na tyle zabawnych, że aż proszą się o upowszechnienie.

Zacznijmy od spostrzeżenia, że Disciples 2 to nie *Herosi*, gdzie można do woli przekuwać znalezione złoto na punkty doświadczenia. W *Disciples* każdy punkt trzeba sobie ciężko wywalczyć, a na poszczególnych etapach kampanii tych punktów do zdobycia trochę przymało, żeby bohatera przepchnąć na wyższy poziom. Trzeba więc mieć na uwadze, że walka z komputerowym przeciwnikiem idzie tu przede wszystkim o punkty doświadczenia, a nie o miasta i surowce. Nie sklepujmy więc przez dziesięć tur biednych chłopów, akurat sterczących pod naszym zamkiem, z których doświadczenia tyle, co kot napłakał – szukajmy jak najszybciej orków, ogrów

IKI

SHADOW FORCE RAZOR UNIT

Naciśnij klawisz [~], by przywołać konsolę i następnie wpisz:
god 1 – nieśmiertelność
noclip 1 – przechodzenie przez ściany

HOOLIGANS: STORM OVER EUROPE

Wciśnij [Ctrl] podczas gry i wpisz poniższe ułatwienia:
broodjekroket
frikandel
frietjewaterfiets
bereklauw
hamburger
mexicanosate
vlammetjes
shaslick
kipkorn
kaassoufle
patatmet
frietsspeciaal
frietjeoorlogmetuitjes
stamppot
boerenkoolmetworst

SACRIFICE

Podczas gry wciśnij [Ctrl] + [SHIFT] + [~] by przywołać konsolę. Wówczas wpisz:
@ gimmegimmegimme [nazwa czaru] – dodanie czaru do Twojej listy czarów.
Musisz wybrać czar z odpowiedniej listy poniżej, w zależności od tego, którą postacią grasz.

Potwory i czary:
Persephone:
Potwory:
Manahoar
Druid
Ranger
Shrike
Scarab
Troll
Gnome
Gremlin
Mutant
Ent
Dragon

Czary:
Speed up
Wrath
Heal
Ethereal Form
Grasping Vines
Rainbow
Rain of Frogs
Healing Aura
Vinewall
Charm
Meanstalks

James:
Potwory:
Manahoar
Trogg
Earthfling
Gargoyle
Basilisk
Taurock
Flummox
Ikarus
Boulderdash
Jabberrocky
Rhinok
Czary:
Speed Up
Rock
Heal
Skin of Stone
Soul Mole
Erupt
Halo of Earth
Wall of Spikes
Bombardment
Bovine Intervention
Bore

Stratos:
Potwory:
Manahoar
Frostywolf
Sylph
Brainiac
Vortick
Squall
Storm Giant
Seraph
Flurry
Yeti
Sliverback
Czary:
Speed Up
Lightning
Heal
Air Shield
Freeze
Chain Lightning
Soul Wind
Frozen Ground
Fence
Clouskill
Tornado
Pyro:
Potwory:
Manahoar
Cog
Flame Minion
Spitfire
Tickferno
Firefist
Pyromaniac
Pyrodactyl
Bombard
Warmonger
Phoenix
Czary:
Speed Up
Fireball
Heal
Fireform
Rings of Fire
Dragonfire
Explosion
Firewall
Rain of Fire
Blind Rage
Volcano

Charnel:
Potwory:
Manahoar
Scythe
Fallen
Locust
Necryl
Blight
Netherfiend
Deadeye
Abomination
Styx
Hellmouth
Czary:
Speed Up
Insect Swarm
Heal
Protective Swarm
Slime
Animate Dead
Demonic Rift
Wailing Wall
Plague
Intestinal Vaporization
Death

i co popadnie, na terenie komputerowgo konkurenta i odbierajmy mu punkty doświadczenia, nie pozwalając się rozwijać. Zapomnijmy też z góry o szczytnej idei dyplomatycznych sojuszów, prać należy każdego, kto się nawinie, a ewentualne scenariuszowe założenia, jak na przykład „sojusz z panem Hubertem de Lalye", realizować wtedy, gdy wszystko jest Twoje, a jego nic.

Na kilku etapach kampanii pojawiają się stwory naprawdę mocne, przewidziane jako ekstrawagancki element scenariusza, ale przy odrobinie sprytu można okazję nieźle wykorzystać. Dla przykładu: w kampanii „Legions of the Damned" przyłącza się raz do Ciebie potężny demon, ale na rozgrzewkę toczy pojedynek z obsydianowym gargulcem. Ty oczywiście nie masz z tym gargulcem żadnych szans, ale w bitwie sterujesz przecież demonem. Trzeba więc demonem sklepać gargulca, ale nie do końca, odrobinę życia można mu litościwie zostawić, a demonem zwlać w ostatnim momencie. W tym czasie w kapitolu należy pobudować strukturę dającą gargulcom awans i kupić pierwszego słabiutkiego gargulca, który na następny poziom, kiedy staje się naprawdę niezastąpiony, potrzebuje aż czterysta punktów. Tego biedaka podłączamy do bohatera i tą parką po prostu dobijamy odbsydianowe monstrum. W oka mgnieniu, na samym początku scenariusza, bohater i jego nędzny gargulec dostają dokładnie po czterysta punktów, a gargulec przelatuje poziom. Teraz przeciwnicy mogą nam podskoczyć.

Metodę można stosować również kiedy chce się słabsze jednostki wywindować w górę.

Jest też piękny sposób na robienie w konia przeciwników trochę zbyt silnych, żebyśmy im dali radę, kiedy siedzą w kapitolu i nijak nie można przed bitwą przywalić im piorunem ani wrednym przekleństwem. Można ich łatwiutko wyciągnąć z miasta. Wystarczy w pewnej odległości, żeby delikwent od razu nie mógł się schować, podrzucić mamego scrolla albo buteleczkę, a samemu nieco się oddalić. Przeciwnicy w **Disciples 2** są równie pazerni jak większość graczy, z reguły połakomią się na bezpańskie mienie, a my ich wtedy – czym popadnie – i do piachu. Za przynętę może też służyć zbędny aniołek albo krasnoludek. Sprytem na tej wojnie można wiele zwojować, a gra **Disciples 2** jest na tyle elastyczna, że daje nam spore pole do popisu, co chyba tylko dobrze o niej świadczy.

Vicor

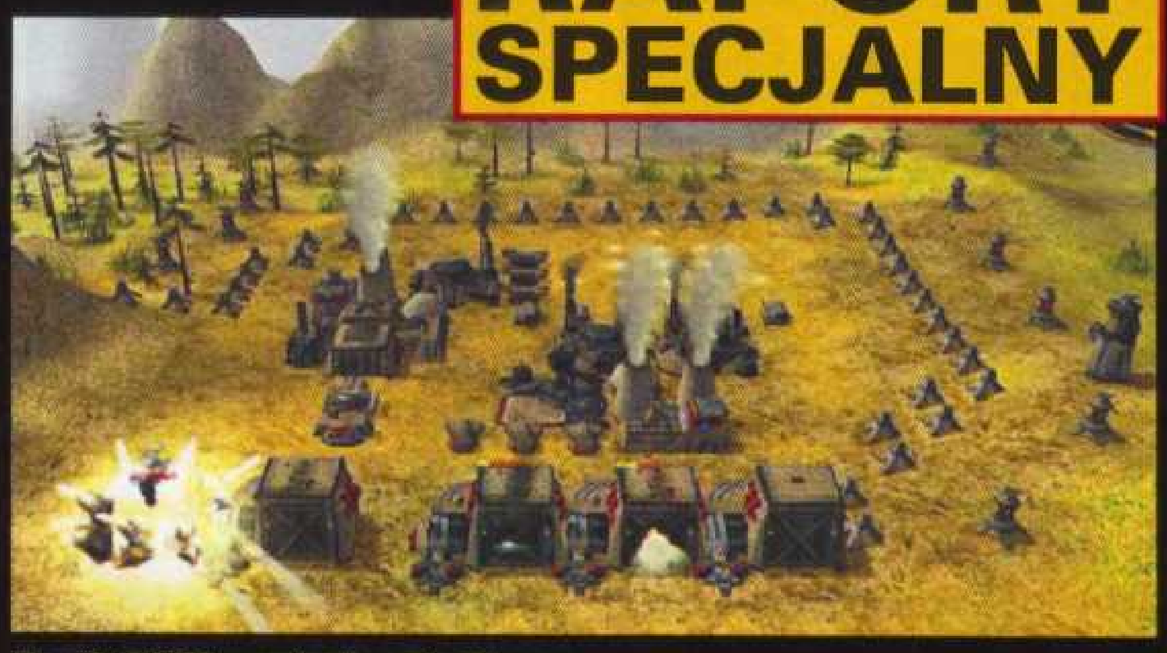
ARYTMIA SERCA EUROPY

Rzecz o polskich grach i ich producentach

RAPORT SPECJALNY

Naród nasz pełen jest dziwacznych przywar, a w dodatku z lubością się do nich przyznaje, tak jakby uznać je można było za powód do dumy. Lubimy na przykład oglądać się na innych, z zachwytem cmokając nad cudzymi wynalazkami i osiągnięciami, miast zakasać rękawy i samemu wziąć się za kreację wiekopomnych dzieł. Dziwujemy się zatem, że Czesi potrafią stworzyć *Hidden and Dangerous* albo *Mafię: The City of Lost Heaven*, a Rosjanie *Echelona*. Czech i Rus odnaleźli swe miejsce w światku wirtualnej rozrywki. A Lech, czy potrafi odegrać rolę sztukmistrza magii komputerowej?

baRTeS



***Earth 2150* – szlagier TopWare**

EKG

Wyobraź sobie polski rynek komputerowy jako jeden, żywy organizm, którego życiodajną krwią niech będą gry, a głównymi arteriami ich producenci. „ – Siostro, czy pacjent żyje? – Tak, panie doktorze, puls wyczuwalny, acz nie do końca ustabilizowany". Przede wszystkim opieka nad naszym podopiecznym wymaga znajomości fachowej terminologii rodem z książki do anatomii. **LK Avalon, Lemon, Marksoft, Nekrosoft, TopWare, Techland, Mirage, Longsoft** – – laik mógłby te nazwy słyszeć setki razy i nigdy nie zdać sobie sprawy, że do czynienia ma z krwiobiegiem polskiego, a nie na przykład angielskiego, rynku komputerowego. Cóż, w tej dziedzinie przemysłu, angielski już dawno temu stał się tym, czym dla biologii od zawsze była łacina. Druga charakterystyczna cecha omawianego przypadku też ma wpływ na jego stan – pacjent jest stosunkowo młody, wszak znaczące polskie tytuły na peceta poczęły się pojawiać dopiero w drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych. Stąd organizm naszego rynku, choć prężny i młody, nie osiągnął jeszcze pełni stabilności i podatny jest na różnego typu zawirowania.

***Crime Cities* – najsłynniejsze dzieło Techlandu**

Na stole operacyjnym

„ – Siostro, proszę o skalpel, dokonam pierwszego nacięcia..." Przyjrzyjmy się przez chwilę historii rodzimych dokonań w dziedzinie gier komputerowych. Wydaje się, że najwięcej powodów do dumy mogą mieć twórcy z **TopWare**, którzy rozgłos osiągnęli głównie dzięki strategiom czasu rzeczywistego z cyklu *Earth*. Poza pierwotnym *Earth 2140*, mamy jeszcze tryptyk *Earth 2150* (*Earth 2150, The Moon Project, Lost Souls*), a już niebawem ma ukazać się kolejna część sagi pod tytułem *Earth 2160 Online*. Miejmy nadzieję, że nie będzie to li tylko sposób na podtrzymanie życia naszego pacjenta, lecz spora dawka orzeźwiającej krwi. Krakowska firma w swej specjalizacji – czyli w gatunku RTS – zaproponowała jeszcze *Polan* oraz *World War III Black Gold*, natomiast w niedługim czasie światło dzienne ujrzy *World War II Panzer Claws* umiejscowione w realiach drugiej wojny światowej. W tej samej epoce rozgrywał się sztandarowy przebój firmy **Mirage**, czyli *Mortyr*, a był to typowy shooter FPP z ambicjami na dorównanie sławą i klasą *Wolfensteinowi*. Kwestią sporną jest, czy mu się to udało, ale na pewno pochwały należą się twórcom za ambicje.

Innym, bardzo oryginalnym projektem była gra *Crime Cities* – z jej cyberpunkowym klimatem zbliżonym do filmu „Piąty Element" Bessona została entuzjastycznie przyjęta przez polskich graczy i pisma branżowe, za to już o wiele chłodniej odebrano ją w niektórych zachodnich pismach (vide PC Zone), gdzie wytykano jej zbytnią wtórność w stosunku do *G-Police*. Na uwagę zasługują też na pewno niektóre polskie przygodówki (*Schizm, Reah, Jack Orlando*), tudzież rolplej *Gorky 17*.

Gorky 17* alias *Odium

***Rezerwowe psy* (Nekrosoft))**

Pewne niepokojące szmery w okolicy serca rynku komputerowego występują, gdy rodzimi developerzy zabierają się za produkcję gier nastawionych prawie wyłącznie na polskiego odbiorcę. Weźmy na przykład skandalizujące *Rezerwowe psy*, które u niejednego

World War III **(Reality Pump)**

obrońcy moralności spowodowały stan przedzawałowy, a graczy podzieliły na dwa obozy: gorących zwolenników tej gry oraz jej zajadłych krytyków. Ci pierwsi chwalili twórców za oryginalność i poczucie humoru, drudzy ganili za wulgarność i prostactwo. Firma Nekrosoft, developer *Rezerwowych psów*, zajęła się później adaptacją „Ogniem i Mieczem" – jakość tej gry pomińmy dyskretnym milczeniem przez szacunek dla Henryka Sienkiewicza. Ci sami ludzie wzięli się zresztą za komputerowe odtworzenie wojny krzyżacko-polskiej z XV wieku. Oby okazało się, że wyciągnęli wnioski ze swoich poprzednich niedociągnięć. Arytmia serca może ponadto nastąpić na skutek potraktowania organizmu grami sportowymi w polskim wydaniu. O ile jeszcze na przykład *Speedway Championship* Techlandu da się od biedy przełknąć, to już menedżery w wydaniu Marksoftu są w stanie w błyskawicznym tempie spowodować zejście śmiertelne. „ – Siostro! Tlen i kroplówka, natychmiast!"

Zatory i sanatorium za granicą

To tyle w kwestii dotychczasowych osiągnięć polskich zespołów developerskich, pora, byśmy przeszli do problemów związanych z obecną rzeczywistością rynku i jego przyszłością. W tej materii postanowiliśmy wesprzeć się opiniami z samego źródła – swój punkt widzenia na stan zdrowia polskiej rozrywki kompute-

MIRAGE INTERACTIVE

Rok założenia: 1988
Siedziba: Warszawa
Kojarzyć z: Mirage Software, Mirage Media – poprzednie nazwy; oraz z firmą Cenega (połączenie IM Group i Bohemia Interactive), która zajmuje się dystrybucją gier Mirage
Najsłynniejsze dzieło: *Mortyr 2093-1944*
Aktualne i przyszłe projekty: *Rathunt* – rolplej FPP oraz *Another War* – klasyczny rolplej osadzony w realiach drugiej wojny światowej. Do tego drugiego tytułu planowana jest w niedługim czasie kontynuacja
Największy sukces: otrzymanie od Nintendo statusu oficjalnego developera GBA.
Zaliczone wpadki: próba realizacji gry *Warhammer 40K: Battlefields* na przestarzałym i ograniczonym engine *Mortyra*. Doprowadziło to do upadku projektu.
Anegdotka z życia codziennego firmy: „Założyliśmy Związek Zawodowy Pracowników Branży Rozrywki Elektronicznej „Joystick", ale po obsadzeniu wszystkich stanowisk w zarządzie zabrakło nam członków i sąd odmówił rejestracji. Poza tym, ze względu na odpowiednią ustawę, na samym wstępie zmuszono nas do zmiany nazwy z „Joystick" na „Orczyk", co zupełnie ostudziło nasz zapał do samoorganizacji wewnątrzzespołowej."

„Nasz cel to wyprowadzenie RPG z niszy zatwardziałych miłośników gatunku."

O grze *Rathunt* rozmawiamy z Pawłem Kalinowskim z Mirage

ŚGK: Mason – główny bohater gry *Rathunt* – ucieka z więzienia, ściga go policja oraz kilka lokalnych mafii. Czyżbyśmy byli świadkami narodzin kolejnego Maxa Payne'a?
Paweł Kalinowski: Co ciekawe, wymyślając historię „Polowania na Szczury" nie wiedzieliśmy zbyt wiele o Maxie. Różnice oczywiście są, przede wszystkim Mason szybko orientuje się, że zemsta to słaby powód do walki.

ŚGK: Połączenie RPG z FPP, to już też gdzieś widziałem – macie ambicję, by dorównać grze *Deus Ex*?
PK: Mamy nadzieję, że *RH* przemówi do większej rzeszy graczy dzięki większemu uproszczeniu używania elementów RPG. Nasz cel to wyprowadzenie RPG z niszy zatwardziałych miłośników gatunku.

ŚGK: Engine otrzymaliście od firmy Lithtech. Czy więc grafika podobna będzie do tej w *AvP2*?
PK: Engine ma niewielki wpływ na wygląd grafiki, raczej na łatwość tworzenia elementów gry i szybkość wyświetlania. LithTech pozwala nam tworzyć poziomy i postacie kilkukrotnie szybciej i taniej, niż miało to miejsce w *Mortyrze*. Sam wygląd zależy wyłącznie od inwencji twórców.

ŚGK: Czy fabuła polega na schemacie: znajdź klucz – odszukaj drzwi – otwórz – zabij?
PK: Podstawowa różnica pomiędzy *RH* i grami FPP poprzedniej generacji (np. *Mortyr*) to zastosowanie systemu DCI (Dynamic Character Interaction), który pozwala, na rozbudowaną interakcję z wszystkimi postaciami w grze. Czyli nie „bij – zabij", ale raczej „zabijaj w ostateczności".

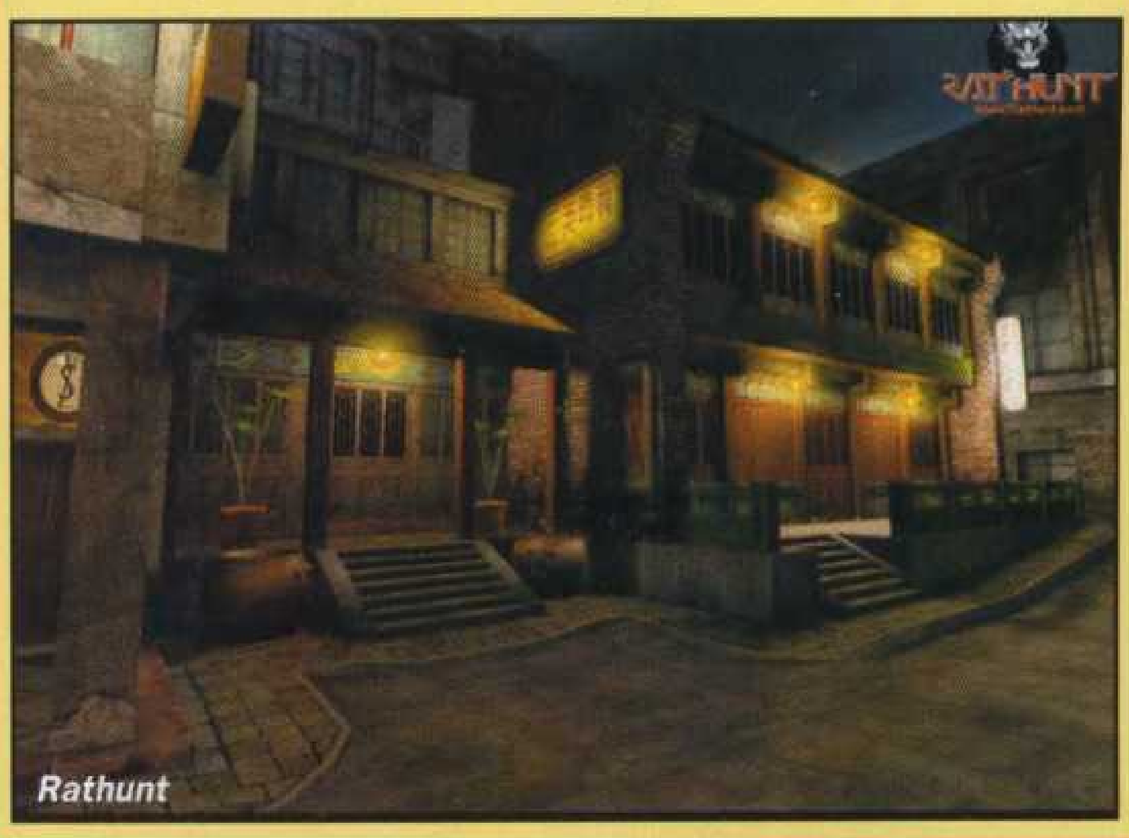
ŚGK: A jak wygląda interakcja z otoczeniem? Gdy podczas gry zachce mi się pić, to lubię sobie kupić colę w maszynie z napojami, albo piwko w barze...
PK: Nie mamy charakterystyki „pragnienie" (śmiech), ale cola z automatu lub piwko niewątpliwie podnosi *HP*. Nie ma co prawda handlu w tym znaczeniu co w np. *Another War*, ale można się czasem powymieniać towarami.

ŚGK: Popatrzmy przez chwilę na świat oczami maniaka demolki – *Rathunt* zaspokoi nasze żądze niszczenia? A może uległiście nurtowi poprawności politycznej i gra jest „wygładzona"?
PK: Totalna demolka jest bardzo droga w zaprogramowaniu, więc mamy średniej-klasy-demolkę.

ŚGK: Jakie są najciekawsze typy broni?
PK: Ja lubię grać karabinem Sig 551-p/SWAT, ponieważ przydaje się wbudowana weń latarka, ale wiadomo, że w wielu przypadkach najfajniej gra się snajperką.

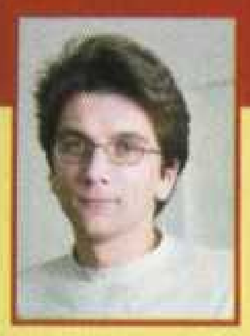
ŚGK: Na jakim poziomie stać będzie inteligencja przeciwników?
PK: Staramy się, by przeciwnicy zachowywali się dość realistycznie, oczywiście musimy iść na kompromis pomiędzy AI, szybkością kodu i stopniem jego skomplikowania (im bardziej zaawansowane algorytmy, tym łatwiej o błąd...).

ŚGK: Kiedy możemy oczekiwać premiery *Rathunta*?
PK: Prawdopodobnie na przełomie drugiego i trzeciego kwartału 2002.



Rathunt

„POLANIE 2 NIE SĄ GRĄ HISTORYCZNĄ"



Rozmowa z PAWŁEM FURMANEM, twórcą map i misji do Polan 2

ŚGK: *Polanie 2* to sequel znanej strategii czasu rzeczywistego. Czy gra ta będzie kontynuować fabułę swojej słynnej poprzedniczki?

Paweł Furman: Akcja *Polan 2* zaczyna się pięć lat po wydarzeniach z pierwszej części gry. Książę Mirko w wyniku podstępu traci tron i tylko dzięki wiernemu słudze, kapłanowi Dobromirowi, udaje mu się powrócić i podjąć walkę z uzurpatorem.

ŚGK: Jak długo pracujecie nad *Polanami 2* i ile osób zaangażowanych jest w produkcję?

PF: Mija właśnie rok, od kiedy rozpoczęliśmy pracę nad tym projektem, pracuje nad nim ponad 30 osób.

ŚGK: Gra korzystać będzie z silnika *Earth 3* – jakie są zalety tego engine'u?

PF: Przede wszystkim będzie on wykorzystywał potężną moc najnowszych kart graficznych. Pojedyncze sceny nierzadko przekraczają granicę 100 000 trójkątów, pokrytych kilkudziesięcioma megabajtami tekstur. Wszystkie postaci animowane są w oparciu o system szkieletowy pozwalający na pełne i realistyczne oddanie ruchów ludzkich.

ŚGK: Ile plemion weźmie udział w rozgrywce? Czy ściśle trzymacie się realiów historycznych, czy też może traktujecie historię z przymrużeniem oka?

PF: Odeszliśmy od przyjętego dla erteesów podziału na kilka ras. W *Polanach 2* można grać ludźmi, stworzyliśmy jednak wielu bohaterów niezależnych, poczynając od wilków i niedźwiedzi, a na olbrzymach i strzygach kończąc – w trakcie rozgrywki będzie ich można przyłączyć do drużyny. Polanie nie są grą historyczną, umowne miejsce akcji to tereny zamieszkiwane przez Słowian, jednak trudno byłoby określić, gdzie dokładnie leży gród księcia Mirko.

ŚGK: *Polanie 2* to ertees, ale czy znajdziemy w tej grze elementy rodem z innych gatunków, na przykład RPG lub strategii turowych?

PF: Gra jest połączeniem klasycznego erteesa z rolplejem. Bohaterowie mają własne imiona, podczas gry zdobywają doświadczenie oraz znajdują i używają różnych części ekwipunku. By zaliczyć niektóre misje, należy wykonać zadania zlecone nam przez bohaterów niezależnych. Inne misje polegają na rozbudowie grodu i walce z wrogiem. Jeśli chodzi o walkę na tury, to istnieje podobna do tego opcja: możemy zatrzymać grę i wydać naszym jednostkom rozkazy, po czym zwalniamy pauzę i oglądamy efekty swoich poczynań.

ŚGK: Pogańskie plemiona na terenach Polski wyznawały religię politeistyczną. Jak się w związku z powyższym wydaje, bogowie powinni wspomagać działania gracza?

PF: Bohaterowie wiele razy natkną się na świątynie i święte miejsca, gdzie będą mogli wyleczyć swe rany. Ponadto członkami drużyny księcia będą mogli zostać kapłani i kapłanki wspomagające magią.

ŚGK: Gra, o ile wiem, zawierać będzie tryb wieloosobowy. Jakie opcje będą w nim zawarte?

PF: Właśnie jesteśmy w trakcie testowania różnych pomysłów. Dostępny będzie oczywiście klasyczny tryb: „zrównaj z ziemią", a dosłownie przed chwilą ustawiałem mapę dla trybu bitewnego, zbliżonego formułą do tego, jaki znany jest z figurkowych gier bitewnych.

ŚGK: Czy masz wśród postaci występujących w grze swoich ulubionych bohaterów?

PF: Wszystkim podoba się pastuszek, jest bardzo zabawną postacią, ale ja osobiście lubię smoka fajtłapę.

ŚGK: Kiedy możemy się spodziewać premiery drugiej części *Polan*?

PF: W czwartym kwartale tego roku.

Polanie 2

***Eksterminacja* (Techland)**

rowej przedstawili nam reprezentanci Techlandu, TopWare, Mirage oraz Lemon Interactive. Jedna z kwestii najbardziej nas interesujących to współpraca z zagranicą, a ściślej mówiąc problem dystrybucji polskich dzieł za granicami naszego kraju. Okazuje się, że większość producentów zostawia tę kwestię w rękach agencji marketingowych lub posiada swoich stałych, zagranicznych współpracowników. Część, na przykład Lemon i TopWare, zdecydowała się na agentów zagranicznych, których działania nie sposób nie zauważyć – gdy gra *World War III* produkcji TopWare miała ujrzeć światło dzienne ubiegłej jesieni, praktycznie każdy z większych portali internetowych (chociażby Gamespot, IGN, Gamezone) oraz znane pisma zachodnie reklamowały nadejście tego polskiego dzieła. Niewątpliwie nakręciło to sporą koniunkturę, tym bardziej, że gra otrzymała niezłe recenzje od fachowców. „ – Siostro, czy mamy jeszcze miejsca w ośrodku w Davos? Przydałyby nam się wakacje". Odrobinę odmienną taktykę stosuje Techlandu, który po prostu wierzy w wartość swych produktów i czeka spokojnie na samoistny napływ kontrahentów. Ponadto w ustabilizowaniu swojej pozycji na rynku zachodnim firmie tej w dużym stopniu pomogła obecność na targach ECTS w Londynie.

Z kolei przyczyny ewentualnych zatorów w krwiobiegu naszego pacjenta są dwojakiego rodzaju. Prostsza z diagnoz to ogólna recesja na rynku i brak dużego kapitału po stronie kompanii developerskich. Oczywiście prawdą jest, iż źle zrealizowany i słabo sprzedający się projekt jest w stanie zachwiać stabilnością niewielkiej firmy, tym bardziej, że nasze „opiekuńcze" państwo pod względem fiskalnym chwyta wszystkich za gardło i za nic w świecie nie chce puścić (przypominając swym zachowaniem „facehuggera" z „Obcego") – producenci nie są tu żadnym wyjątkiem. Tymczasem równie poważne kłopoty sprawiają producentom kwestie natury technicznej. Zdarza się, że droga pierwotnie wybrana do realizacji projektu jest po prostu zbyt czasochłonna, tudzież pro-

TOPWARE INTERACTIVE

Rok założenia: 1996
Siedziba: Kraków
Stan osobowy: ponad 30 pracowników
Kojarzyć z: Reality Pump – nazwa własna grupy developerskiej Topware. Pomysł utworzenia nazwy powstał po wielu pomyłkach związanych z używaniem nazwy TopWare. W ten sposób rozdzielono produkty stworzone przez TopWare we własnym zespole developerskim i produkty wydawane przez TopWare, które pochodzą z innych źródeł.
Najsłynniejsze dzieła: *Polanie*, cykl *Earth*, *Jack Orlando*, *World War III Black Gold*
Aktualne i przyszłe projekty: *Polanie 2*, *WW II – Panzer Claws*, czyli ertees w realiach drugiej wojny światowej oraz *Earth 2160 ONLINE* – kontynuacja słynnej erteesowej sagi.
Największy sukces: „Nasza firma istnieje już tak długo (ponad 6 lat) w praktycznie nie zmienionej formie".
Zaliczone wpadki: albo raczej: „wypadki" – zalanie całej serwerowni w zeszłym roku, co spowodowało poważne straty w sprzęcie i danych.

wadzi w kierunku ślepego zaułka i wtedy na gwałt należy szukać alternatywnego rozwiązania. Jednakże o wiele bardziej zaskakujący problem zgłosił Lemon Interactive, twierdząc, że jednym z poważniejszych utrudnień jest ciągły brak... wystarczającej ilości dobrych pracowników, którzy skłonni by byli współpracować przy produkcji gier komputerowych. Przy ponad 20% bezrobociu i atrakcyjności wspomnianej pracy, brzmi to wręcz niewiarygodnie. „ - Panie doktorze, był tu przed chwilą dziwny facet, papiery jakieś złożył... mówi, że o pracę się stara. Nienormalny jakiś, czy co? Ale kazałam mu przyjść jutro...“

Rokowania na przyszłość

Kolejną kwestią hamującą rozwój rynku jest wszechobecne piractwo. Producenci i dystrybutorzy robią co mogą, by mu przeciwdziałać, szczególnie wyraźnie widać spadkową tendencję w cenach oryginalnych tytułów, ponadto niektóre firmy (**Techland**) zapowiadają lepsze zabezpieczenia przed nielegalnym kopiowaniem. Choć to może brzmi już w tej chwili jak trywialny frazes, to jednak trzeba pamiętać, że kupując oryginały pomagamy naszym rodzimym twórcom przeżyć w trudnych warunkach recesji, a decydując się na zakup na bazarze niejako wstrzykujemy temu delikatnemu organizmowi komórki śmiertelnego nowotworu.

Na zakończenie oddajmy się na chwilę frywolnemu wizjonerstwu. „Siostro, tyle razy powtarzałem, że eter to nie lek na katar, a morfina to nie pigułka nasenna!“ Tutaj niektórych naszych respondentów odrobinę poniosło, jeden chciał walczyć z wiatrakami i wszystko widział na „cytrynowo“, inny z kolei na zielonoszaro. Promieniowanie z ekranu komputera chyba naprawdę potrafi zaszkodzić... A mówiąc poważnie, to przyszłość producentów w największym stopniu zależy od dwóch czynników: czy w natłoku produktów potrafią przyciągnąć nabywcę oryginalnością swego dzieła (a nie tylko fajerwerkami technicznymi) i czy znajdą odbiorców za granicą (pozostanie wyłącznie na rynku polskim to najkrótsza droga do finansowej kostnicy). Przyjrzyjmy się zatem, co nas czeka w niedalekiej przyszłości: kosmiczna strategia *Starmageddon* (**Lemon**) planowana na następczynię *Homeworlda*, wielce oryginalny *Rathunt* (**Mirage**) będący połączeniem strzelanki FPP z rolplejem i *Another War*, kolejna gra RPG tej firmy, ponadto *Chrome* (**Techland**) – taktyczny shooter FPP o dużym potencjale od strony grafiki i grywalności, czy wreszcie *Polanie 2* (**TopWare**), jedna z pierwszych gier w historii, która ma wykorzystywać możliwości najnowszych kart graficznych Geforce 3 i 4. „Panie doktorze, pacjent odzyskał przytomność i nawet się do mnie uśmiechnął! chyba będzie dobrze...“

P.S. Dziękuję T.Zuberowi z TopWare, K. Marcinkiewiczowi z Techlandu, P. Kalinowskiemu z Mirage, P. Jagórze z Lemon Interactive oraz pozostałym rozmówcom za poświęcony czas i cenne uwagi. ❐

Speedway Championship **(Techland)**

Jack Orlando **(TopWare)**

TECHLAND

Rok założenia: 1991
Siedziba: Ostrów Wielkopolski
Najsłynniejsze dzieło: *Crime Cities*
Aktualne i przyszłe projekty: *Chrome* – gra taktyczna FPP osadzona w realiach SF, *Pet Soccer* (mecze piłki nożnej między różnymi gatunkami zwierzaków) i *Indiana Jack* – platformówka opowiadająca o przygodach sympatycznej małpki walczącej ze złym czarnoksiężnikiem.
Największy sukces: 1) Złoty medal na Międzynarodowych Targach Poznańskich w 2000 roku za program do nauki języka angielskiego *Tell Me More 2*) pierwsze miejsce w kategorii grafiki komputerowej na Niezależnym Festiwalu Gier GDC w Kalifornii (1999 rok) za grę *Crime Cities*.
Zaliczone wpadki: nie odnotowano
Motto: „Nasi programiści nieustannie pracują nad nowymi, atrakcyjnymi grami, programami użytkowymi i multimedialnymi oraz aplikacjami edukacyjnymi tak, aby oferta handlowa była jak najciekawsza i systematycznie wzbogacana.“

Mortyr 2093-1944 **(Mirage)**

W ODWODZIE

LK Avalon to firma, która uzyskała w naszym rankingu za zeszły rok pierwsze miejsce w kategorii polskiej gry komputerowej. Wyróżnienie to dotyczyło gry przygodowej pod tytułem *Schizm*.

Przy tworzeniu tego dzieła pracowali ludzie z grupy developerskiej Detalion, którzy dla Avalonu wcześniej wyprodukowali już grę Reah, także należącą do gatunku przygodowego. Można więc chyba żywić nadzieję, że passa ta zostanie podtrzymana i niedługo ujrzymy kolejny produkt tej kompanii, oby co najmniej tak dobry, jak *Schizm*.

Z kolei firma Marksoft próbowała zaistnieć na rynku wirtualnej rozrywki w dziedzinie gier ekonomicznych. Niestety, oba rodzaje menadżerów (zarówno koszykarski, jak i piłkarski), grubo odstawały poziomem wykonania od swych zachodnich odpowiedników i wygląda na to, że kontynuacji w najbliższej przyszłości nie będzie. Tymczasem Marksoft wróciła do produkcji programów edukacyjnych oraz gier dla dzieci.

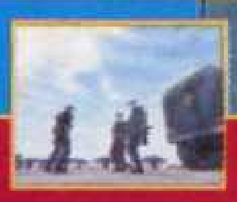
Chrome **– przyszłość taktycznych FPS? (Techland)**

HITOTEKA

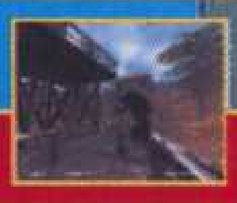
NASZA LISTA PRZEBOJÓW

1 **Medal of Honor** (nowość)

2 **Aliens vs Predator 2** (1)

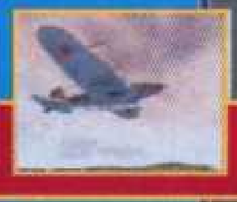


3 **Operation Flashpoint** (2)

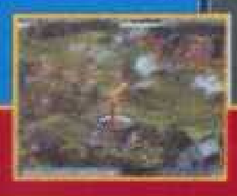


4 **Return to Castle Wolfenstein** (3)

5 **Tribes 2** (4)

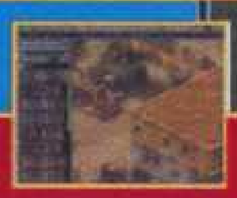


6 **Il2 Sturmovik** (nowość)

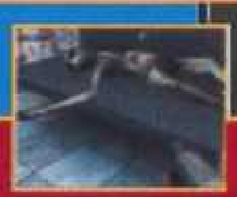


7 **Empire Earth** (5)

8 **Arcanum** (6)



9 **Fallout Tactics** (7)



10 **Deus Ex** (8)

JAK ŚWIAT WIDZĄ INNI

Gry Online oraz Wirtualne Imperium Gier to jedne z najpopularniejszych witryn internetowych poświęconych grom komputerowym. Poniżej prezentujemy jakie programy podobają się najbardziej odwiedzającym te serwisy internautom. Notowania pochodzą z połowy marca 2002 r.

Gry OnLine

1. Microsoft Flight Simulator 2002 Professional Edition.
2. Baldur's Gate 2
3. Diablo 2
4. Planescape Torment
5. Diablo 2: Lord of Destruction

Wirtualne Imperium Gier

1. Medal of Honor
2. Return to Castle Wolfenstein
3. Max Payne
4. Harry Potter
5. Europa Universalis 2

Jeszcze przed miesiącem „Microsoft Flight Simulator 2002" znajdował się na piątej pozycji, teraz zaś awansował na pierwszą detronizując „Baldur's Gate 2". Świadczy to o tym, iż opowieści ludzi, którzy złapali bakcyla latania w powietrzu pod banderą Billa Gatesa nie są przesadzone, i że jest to naprawdę doskonała gra. Z pierwszej piątki zniknął „Fallout Tactics" i „System Shock 2" natomiast pojawił się „Lord of Destruction". Cóż, Blizzard to po prostu fenomen.

Lista WIG 10 to z kolei triumf „Medal of Honor", który z miejsca zawędrował na pozycję na samym szczycie. „Return to Castle Wolfenstein" znów drugi, natomiast „Harry Potter" rozpoczął już podróż w dół. Pewną niespodzianką jest pojawienie się „Europy Universalis 2", która zdawało się chwile chwały ma już za sobą.

Najlepiej sprzedające się tytuły (luty)

EMPIK
www.empik.pl

1. Harry Potter
2. Silent Hunter 2 PL
3. Rayman M PL
4. Twierdza PL
5. Red Faction
6. Etherlords
7. The Sims: Randka PL
8. Empire Earth PL
9. Kozacy: Europejskie Boje PL
10. Europa Universalis 2 PL

TimSoft
www.timsoft.pl

1. Larry Collection PL
2. Starcraft + Broodwar
3. Half-Life: Generacja
4. Silent Hunter 2 PL
5. Toon Car PL
6. Rainbow Six: Black Thorn PL
7. Rune Złota Edycja
8. Colin McRae Rally 2 PL
9. SWAT 3D PL
10. Kurka Wodna PL

WCZEŚNIEJ CZY PÓŹNIEJ ODNAJDĄ CIĘ

PRZERAŻAJĄCO
OCZEKIWANY
FILM Z UDZIAŁEM
NICOLE KIDMAN

INNI

JUŻ W KWIETNIU NA VIDEO I DVD

Dystrybucja: MONOLITH VIDEO Sp z o.o., 01-643 Warszawa, ul. Twardowskiego 3, tel./fax (22) 833 73 12 lub 13, www.monolith.com.pl

Rubrykę prowadzi: Piotr Pieńkowski

HYDE PARK

Masz coś ciekawego do powiedzenia? Jakaś sprawa Cię wkurza? Wpadłeś na genialny pomysł? Napisz do nas – „Hyde Park" czeka na Ciebie! Wszystkie opublikowane wypowiedzi nagradzamy grami komputerowymi.

Listy należy wysyłać na adres redakcji ŚGK koniecznie z dopiskiem „Hyde park". Można też napisać maila (konto: rednacz@sgk.com.pl), koniecznie z podanym adresem zwrotnym i zatytułowanego „Hyde park".

Kasa

Chciałbym odnieść się do wypowiedzi Moon (ŚGK 3/02). Otóż tworzenie gier na podstawie książek czy filmów istniało od zawsze. Pamiętasz może takie gierki, jak „Home Alone", „Lethal Weapon" albo „Ubik"? Gry te nigdy nie wybiły się zbytnio spośród innych tytułów, ale istniały i zapisały się w naszej pamięci.

A co do twórczości Tolkiena, to przecież jeszcze przed jakimikolwiek zapowiedziami ekranizacji „Władcy Pierścieni" gier o tej tematyce było wiele: „Riders of Rohan" „Lord of the Rings" czy po prostu „Hobbit". W dodatku wcale nie kończyło się na grach komputerowych – był przecież system RPG „Śródziemie", były planszówki, była w końcu świetna karcianka ciesząca się niegdyś dużą popularnością. I to były właśnie produkty tworzone z myślą o ludziach, którzy książkę znają, a jej autora szanują lub nawet darzą czcią. Natomiast gry, o których pisałaś, tworzone są raczej na modłę filmów i kierowane są do ich odbiorców, a nie odbiorców książek, które znane były przecież od dawna.

Zaś co do gry „Harry Potter i kamień filozoficzny" – to moim zdaniem była tworzona dla młodego odbiorcy. Tak samo, jak i cykl książek o małym czarodzieju. I to właśnie mogło zadecydować o nie najlepszej, Twoim zdaniem, jakości gry.

Dragon Warrior

Nie wiem czy zauważyłaś Moon, ale wydawca gry „HP" i (prawdopodobnie) „LOTR" cierpi od pewnego czasu na brak nowych projektów i pomysłów, dlatego też będzie starał się „monitorować" każdą książkę i film, które są akurat „na fali". Bo cóż pozostaje biednemu Electronic Arts, gdy odrzucimy „HP" i planowanego „LOTR-a"? Po raz pięćdziesiąty odświeżone Fify, NHL-e i inne sportówki?

Co zrobić w takiej sytuacji? Odpuścić sobie tytuły ze stajni Electronic Arts i zainteresować się innymi wydawcami.

sir Artus

Cóż, każdy chce teraz zbić kasę. Ja się nie dziwię, że powstała gra na motywach bardzo popularnego ostatnio „Harrego Pottera". Co prawda, nie znam tej gry, książki, czy nawet filmu, ale wydaje mi się oczywiste, że gdy towar się sprzedaje, od razu powstają figurki i różne gadżety. Poza tym mojemu kumplowi ta gra bardzo przypadła do gustu.

Przejdźmy do tematu „Władcy Pierścieni". Siedzę w nim głębiej, gdyż czytam książkę i obejrzałem film. Oczywiście, film nie oddaje w pełni głębi powieści. Sporo zostało wycięte i pozmieniane. Jednak film mnie i moim kolegom bardzo się podobał. Nie wiem czy wiesz, ale żeby film dokładniej obrazował książkę, musiałby trwać nawet kilkanaście godzin! Kto by dał radę tyle wysiedzieć w kinie? Mnie po tych trzech godzinach nogi zdrętwiały! A tak w ogóle, to dlaczego mówisz, że gra na 100% będzie kiczem? Nawet nie wiesz, jak będzie wyglądać! Na pewno będzie rozgrywać się w świecie Tolkiena, ale masz jakieś informacje pozwalające sądzić, że gra będzie knotem? Świat Śródziemia stał się podstawą do stworzenia papierowego RPG, który chyba nie jest taki zły, skoro wciąż go sprzedają. Nie oceniaj gry, która jeszcze nie wyszła!

czolgan

Moon masz całkowitą rację. Coraz częściej producenci wypuszczają na rynek takie buble, jak „Harry Potter i kamień filozoficzny". Pamiętacie może grę „Asteriks i Obeliks vs. Cezar". Jest tak, jak mówisz. Komiksy są fajne, film był raczej słaby, ale dało się go obejrzeć, a gra okazała się już tandetą, chałą, totalnym dnem. I tak samo pewnie będzie z „Władcą Pierścieni". Dystrybutorzy widzą, że książka ma wielu fanów, a film ściąga tłumy do kin, więc myślą, że gra będzie tak samo popularna. Niestety, tak być nie musi. I zazwyczaj nie jest.

Pepit

Na cenzurowanym

Piszę poruszony felietonami ManJAka i Gracza (tu pozdrawiam) na temat ustawy o cenzurze, która miałaby objąć gry, telewizję i internet. Po ich przeczytaniu zacząłem wątpić w inteligencję naszych (p)osłów. Zastanawiam się czy oni wiedzą, jakie będą tego konsekwencje.

Według nich gracze to wataha brutalnych zabijaków powiększająca przestępczość wśród młodocianych. Gracze, których znam, to zwyczajni, spokojni ludzie, którzy grają, by oderwać się od rzeczywistości, odpocząć, zrelaksować się, odreagować stresy. Gry, podobnie jak książki, to po prostu dobra rozrywka i nic więcej, lecz dla osoby nie należącej do naszej WIELKIEJ RODZINY granie w gry takie jak choćby FPP to bezsensowna, brutalna rąbanina. A ja Wam powiem, że zakochałem się w graniu w strzelanki przez LAN-a. To nie rąbanka, a prawdziwy sport, wywołujący w graczach takie emocje, jak skoki Adama Małysza (tu także pozdrawiam).

Zakazanie wydawania brutalnych gier tudzież emitowania takich filmów nie wpłynie na przestępczość, bo to nie filmy i gry powodują jej wzrost! Powiem wam, co na nią wpływa – zła sytuacja gospodarcza!

Apeluje do Was WIELKA RODZINO GRACZY – nie dajmy, by kawiarenki internetowe zostały ogołocone z gier FPP (i nie tylko), by wypożyczalnie wideo świeciły pustkami, by strony WWW zostały ocenzurowane, tak jak jest to robione w komunistycznych Chinach, i wreszcie by nasza kochana gazeta, „Świat Gier Komputerowych", upadła z powodu małej liczby gier do recenzowania.

sKACowany

Znieczulanie?

Niedawno miałem okazję oglądać świetny serial wojenny pt. „Kompania braci". Twórcy zdecydowali się na jak najbardziej realne przedstawienie wydarzeń. Pociągnęło to za sobą obfitość drastycznych scen. I tutaj właśnie zauważyłem coś niepokojącego. Człowiek z urwaną nogą nie wywarł na mnie wielkiego wrażenia! Co gorsza, straszny obraz obozu koncentracyjnego nie wywołał u mnie odruchu wymiotnego, a zapewniam Was, powinien! Oglądając, byłem świadom, że wizje te są okropne, ale mimo tego nie wpływały znacząco na mój nastrój. Z wymiany zdań z moimi kolegami wnioskuję, że wiele młodych ludzi reaguje podobnie. I tutaj mam dwie teorie. Być może podświadomie zdajemy sobie sprawę z tego, że postacie z filmu to tylko aktorzy, fruwające kawałki mięsa to tylko efekty specjalne, a martwi ludzie to tylko kukły – i dlatego nasz mózg

W INTERNECIE

FORUM DYSKUSYJNE ŚGK Online

Również w tym miesiącu na naszej witrynie internetowej odbyła się dyskusja członków Forum ŚGK. Debata dotyczyła domniemanych elementów satanistycznych w grach komputerowych, o jakich często można usłyszeć w różnego rodzaju mediach. Czy wirtualna rozrywka może nakłaniać młodych ludzi do złego? Przeczytajcie co sądzą na ten temat forumowicze. Poniżej publikujemy wybrane głosy z dyskusji, jej pełen przebieg zaś możecie prześledzić na stronie http://www.sgk.com.pl. Wszystkie wypowiedzi publikujemy w niezmienionej formie, zaś przedstawione poniżej opinie nie muszą być zgodne ze stanowiskiem członków redakcji.

Jest mnóstwo gier, gdzie występują znaki uważane, za symbole szatana (Diablo – odwrócony pentagram, sama nazwa gry; w innych grach przeciwnicy mają wygląd utożsamiany z wyglądem diabła – rogi, ogon, twarz(?) kozła, płomienie wokół itd.). W całej masie gier występują też czary i magia (może bez wyliczania ;). Ale czy to znaczy, że one propagują przemoc? Czy to oznacza, że zachęcają do stosowania przemocy? I jeśli tak, to gdzie? W życiu codziennym, czy grze? Myślę, że jest możliwe „zatracenie" poczucia rzeczywistości u osób, które bez opamiętania i bezkrytycznie grają w gry typu Postal czy Carmageddon. [...] Ale to są moim zdaniem skrajności. Ja nie wyobrażam sobie, abym po przejściu np. Baldur's Gate zaczął szukać kogoś, kto mi sprzeda zwój z fireball'em lub miksturę lustrzanych oczu do ochrony przed bazyliszkiem (większym, of course) :)) To jest kwestia tego, co każdy z nas uznaje za propagowanie satanizmu, wiary w demony itp. [...]

Don_Chichot

Uważam, że gry nie propagują satanizmu czy wiary w demony. Jest to wymysł ludzi,

przyjmuje do świadomości, że wydarzenia na ekranie to tylko fikcja. Ale jest też druga możliwość, niestety mniej optymistyczna, że jesteśmy produktami masowego znieczulania. Ogromna ilość przemocy w grach i filmach nie może nie mieć na nas wpływu. Nie twierdzę, że doprowadza od razu do skrajnych zachowań, ale bez śladu chyba jednak nie pozostaje.

Michael

E-Sport

Nawiązując do artykułu „E-Sport czy... eee, sport?" i wypowiedzi AraTorN-a, uważam że dopóki gracze grają na różnym sprzęcie i różnym połączeniu z internetem, nie można mówić o jakimkolwiek sporcie. A tym bardziej graczy nie można porównywać do sportowców! W prawdziwym sporcie sprzęt jest zawsze porównywalny (mam na myśli światową czołówkę). Kombinezon Małysza, oprócz reklam sponsorów, nie różni się od innych. Co innego zaś mamy w czasie gry przez sieć. Jeżeli kogoś stać na lepszy sprzęt i stałe łącze, to pokona nawet lepszego od siebie gracza ze słabszym kompem. To nie jest fair i nigdy nie będzie.

hsi

Kumple Olafa?

Poruszył mnie komixior Śledzia z ostatniego numeru. Olaf, główny bohater (brawa dla Śledzia), ma stuprocentową rację. Rzeczywiście trudno nadążyć za całym tym „wyścigiem zbrojeń" i wielu popadło przez to w głęboką depresje. Sam posiadam C400 z Geforcem 2 MX i naprawdę czasami dostaję drgawek, jak widzę slajdy na monitorze. Znalazłem jednak lekarstwo doskonałe – odrobinę starsze gry. Trzeba być na czasie? Trzeba, ale jest to trudne i kasożerne zadanie, a krótki „powrót do przeszłości" nikomu nie zaszkodzi. Ja na przykład sprawiłem sobie prezent i zakupiłem parę dobrych tytułów po niskich cenach. Gram znowu w „Myth", „Soul Reaver" czy „Incubation" (dzięki ŚGK także w „Ubika" i „Dark Earth"), jak głupi zarywając noce i dnie. Te gry mają małe wymagania, dużą grywalność i duszę, której nowym grom mimo powalającej grafiki często brakuje. Z chęcią powróciłem też do emulatorów C-64 i innych maszyn. Czuję się teraz o niebo lepiej i dowartościowałem się trochę :) Powoli zbieram na nowy sprzęt, ale na razie cieszę się „starociami" – niekiedy lepszymi niż super hiciory z ostatnich miesięcy. Po prostu, klasyka to klasyka. A do tego jest teraz stosunkowo tania, co jest dodatkowym plusem.

Gray_fox

LISTY DO REDAKCJI

Złapała mnie pewna myśl – jak to jest być Rednaczem? Jak wygląda Twój normalny dzień pracy. Przychodzisz do redakcji o godzinie dajmy na to 9.00, siadasz za swoim kompem i co potem? Sprawdzasz obecność? Stan poszczególnych działów? Zacinasz w jakąś gierkę? A w ogóle, żona redaktora to ma kurde jak żona agenta specjalnego – czasem jakieś „delegacje", nie wracanie po nocach...

Animol

Przyznaję, delegacje są, zarywanie nocek też, a do tego życie rodzinne nieustannie wisi na włosku (żona agenta specjalnego – to ci się udało!), ale jak się chce robić coś tak ambitnego, jak ŚGK, to nie ma że boli...

A jak wygląda mój powszedni dzień? Ponieważ mam w zwyczaju zasypiać, przychodzę do redakcji grubo po dziewiątej i od samych drzwi dostaje tzw. ważne informacje w rodzaju: trzeba szybko sporządzić kontrakt na zakup licencji, musisz pośredniczyć w sporze pomiędzy kolportażem i produkcją, bo się pożarli, poradź coś, bo jakiś autor nie dosłał tekstu na czas i mamy w ŚGK dziurę jak Rów Mariański. To na samo „dzień dobry". Kiedy uporam się z tymi sprawami, siadam do poczty od Czytelników. W tym momencie zawsze ze zgrozą patrzę na licznik nadesłanych maili, a potem przez następne godziny mnie nie ma. Zaglądam jeszcze na Forum ŚGK i na grupę dyskusyjną poświęconą grom komputerowym i gdzieś tak o drugiej robię naradę zbiorową lub biegam do każdego z osobna, sprawdzając, jak posuwają się prace nad nowym numerem. I chwila luzu – jeśli ktoś o tym pomyślał, to zamówiono obiad i mnie też się dostanie. A jeśli nie, to do wieczora będę na czczo. A właściwie na wiadrze kawy, którą sekretarka dostarcza mi regularnymi dawkami (już dawno myślałem o tym, żeby do mojego pokoju po prostu doprowadzić jakiś wężyk z dostępem do zbiornika z kawą – wszystkim byłoby łatwiej). Po przerwie siadam do pisania listów służbowych, liczenia kosztów następnych wydań, planowania numerów na kwartał w przód. Mam także czas na wszelkie rozmowy z naszym wydawcą, a raczej z poszczególnymi działami. No i z redakcjami innych pism („Cybermycha" i „Kult"). Gdzieś tak między 18.00 i 19.00, jeśli wszystko toczy się zgodnie z harmonogramem (a zazwyczaj się nie toczy), wreszcie idę do domu.

Ale to wcale nie koniec. Jeżeli wcześniej nie jadłem obiadu, to jem go teraz, a jeśli jadłem, to jem go drugi raz i nazywam to kolacją. Potem godzina dla rodziny, jakiś film na DVD i znów komputer. O tej porze, jeśli muszę, piszę swoje teksty. Jeśli nie muszę – gram do 3.00 (bo w końcu przede wszystkim jestem graczem, a dopiero potem naczelnym pisma o grach). W wersji pisarskiej, jeśli idzie mi źle, to męczę się do oporu, aż padnę. A jeśli dobrze, to jeszcze koło północy też włączam jakąś grę i odlatuję na trzy godziny, a czasem do świtu. Kładę się spać i... przesypiam pobudkę. W pracy jestem grubo po dziewiątej... itd. itd.

Że jestem permanentnie niewyspany? Owszem, jestem, ale można się do tego przyzwyczaić. Że chyba przesadzam? Być może, ale nigdy nie wiem, kiedy dokładnie, bo siedzę w tym po uszy. Że się zamęczę? Ależ skąd! Ja to kocham!

Chciałbym, żebyście wyjaśnili mi, dlaczego przy „Hitkach 2001", a ściślej w nominacjach do najlepszej polskiej gry, pojawił się tytuł „Polska Goola!". Czy ktoś tu czegoś nie dopatrzył, czy też po prostu nie wiecie, że nie jest to gra rodzima, tylko włoska (jeśli się nie mylę?)

Macro

Odpowiedź jest prosta. Obydwa „Hitki" to nagroda naszych Czytelników (w przeciwieństwie do redakcyjnych „Światowidów") i tylko oni mają prawo decydować, jakie tytuły są nominowane i jakie ostatecznie wygrywają. Nie ingerujemy w wyniki, nie manipulujemy nimi. Może to i ryzykowne, że wiedząc o pomyłce, nie sprostowaliśmy jej, ale po długiej naradzie postanowiliśmy jednak postawić na uczciwość. Dzięki temu bowiem wychodzi na jaw, jak podobne gry postrzegane są przez większość i jak łatwo ogół utwierdza się w błędnym przekonaniu (wystarczyło tylko hasło „Polska" w tytule, aby grę uznać za produkcję krajową). Dalej tego wątku nie będę już rozwijał, poddając go Wam pod rozwagę i licząc, że jako temat dyskusyjny zawędruje do rubryki „Hyde Park". Bo coś o naszym podwórku to zdarzenie mówi.

W ŚGK 2/02 ktoś poruszył sprawę wysyłania odpowiedzi na konkursy pocztą elektroniczną. Jego pomysłu nie popieram, ale chciałbym rozwinąć ten temat. Mianowicie chodzi mi o to, czy możemy przysyłać odpowiedzi na kartkach pocztowych, ale włożonych do koperty (tak jak to właśnie zrobiłem). Wydaje mi się, że ten pomysł jest dobry i korzystny dla obu stron. Kiedyś wysłałem odpowiedzi z kilku konkursów na jednej kartce, ale podejrzewam, że sprawiło to Wam kłopot.

Michał z Tarnowskich Gór

Owszem, umieszczanie odpowiedzi do kilku konkursów na jednej kartce to dla nas prawdziwe utrudnienie i zazwyczaj po prostu nie uwzględniamy takich zgłoszeń. Za to pomysł wysyłania kilku kart w jednym liście jest jak najbardziej do zaakceptowania. Oczywiście, każde zgłoszenie koniecznie musi mieć załączony kupon konkursowy i – o czym czasami zapominacie! – adres zwrotny. No i prawidłową odpowiedź.

rubrykę prowadzi: Piotr Pieńkowski

którzy nie mając nic innego do roboty postanowili powyżywać się na grach. Niby są tam jakieś demony czy czary. Ale przecież każdy normalny człowiek wie, że to jest fikcja, a jeśli jest nienormalny to już nic na to się nie poradzi. Równie dobrze oglądając telewizję czy czytając gazetę może takiemu strzelić do głowy jakaś głupota . Co innego dzieci, które jeszcze mało wiedzą o świecie. I tu powinni wkroczyć rodzice. Najczęściej jest tak, że kupią dzieciakowi kompa i niech się bawi, a później jest krzyk jakie to te gry są złe. Trzeba się zainteresować w co grywa nasza pociecha. Dzisiejsze gry naprawdę potrafią takiego małego człowieka wyprać z wszelkich uczuć. Znam gościa, który pilnuje syna (ok 8 lat) i nie kupuje mu gier, w których leje się krew czy są jakieś niestosowne dla dzieci fragmenty. Jak dorośnie (syn oczywiście) będzie grał i w te „straszne" gry. Bo wszystko jest dla ludzi, tylko co innego dla tych małych, a co innego dla dużych. A ci „fachowcy" opluwający gry niech się najpierw dokształcą w temacie i przestaną pleść głupoty często wyssane z palca.

Kalten

Według mojego zdania niektóre z gier jednak propagują satanizm, ale nie tak jak wyobrażają to sobie ludzie w mediach głośno krzyczący o zgubnym wpływie gier i telewizji. Otóż satanizm to nie czarne msze, czczenie szatana, składanie ofiar na cmentarzu. Owszem jest to wiązane z tym nurtem „religijnym", ale tak samo istota chrześcijaństwa to nie msze i święta religijne. Satanizm to wiara, że zło się bardziej opłaca od dobra i czyż tak nie jest w grach? Przecież są gry, w których bycie złym jest nagradzane, czasami nawet bardziej niż bycie dobrym, o ile jest możliwość bycia dobrym. Dlatego uważam, że zarzuty [są] jak najbardziej stosowne, aczkolwiek stawiane są w nieudaczny sposób, nie mający zupełnie związku z prawdziwą naturą satanizmu.

Crane

Opr. Elektryczny

ŚWIAT WEDŁUG MANJAKA

Wojna konsol z pecetami

W marcu Microsoft z niemałym szumem wprowadził do sprzedaży na terenie Europy swoje najnowsze dziecko – X-Boxa. Tymczasem w Japonii na kilka dni wstrzymano sprzedaż tej konsoli po tym, jak zaniepokojeni nabywcy zauważyli, iż czytniki płyt zamontowane w X-Boxach zarysowywały im powierzchnie CD-ków i DVD-ków. Przedstawiciel producenta najpierw publicznie stwierdził, że takie rysy w ogóle są nieszkodliwe i wynikają z normalnej pracy napędu(!), później zaś padła obietnica wymiany wadliwego (jednak) sprzętu na nowy. Z pewnością nie zwiększy to zaufania Japończyków do Microsoftowej konsoli, która i tak w tym kraju nie zyskała zbytniej sympatii użytkowników. Czy podobnie będzie w Europie, wkrótce się przekonamy.

Od czasu do czasu z różnych stron słychać głosy, że prawdziwa przyszłość gier to konsole, zaś oprogramowanie rozrywkowe na pecety wkrótce odejdzie do lamusa. Zmierzch ery komputerów osobistych jako platformy do zabawy odtrąbiano już kilkakrotnie, ostatni raz bodajże przy okazji premiery PlayStation 2. Wygląda jednak na to, że hasła owe nie miały zbyt wiele wspólnego z rzeczywistością, a służyły jedynie celom reklamowym, zatem posiadacze pecetów mogą spać spokojnie. Konsole jednak trzymają się póki co całkiem mocno, sądząc po niezłych wynikach finansowych ich producentów oraz firm produkujących gry na ten typ sprzętu.

O przewagach peceta nad konsolą można by prawić długo, ich głównym źródłem są jednak dwa podstawowe elementy. Raz, że komputer można zastosować do wielu innych poza graniem rzeczy – jak na przykład pisanie felietonów do „Świata Gier Komputerowych"; dwa, że użytkownik może wybrać sobie dowolną konfigurację, by potem, w miarę potrzeb i możliwości, w dowolnej chwili ją ulepszyć, dokładając na przykład lepszą kartę graficzną, więcej pamięci, czy szybszy procesor. Konsole takich możliwości nie dają, choć ich producenci robią wszystko, aby stawały się coraz bardziej uniwersalnymi narzędziami. I tak na przykład PlayStation 2 oferuje nie tylko możliwość podłączenia do internetu, ale też – po zakupie odpowiedniego rozszerzenia – nawet instalacji linuksa. Microsoftowy X-Box może także służyć jako odtwarzacz filmów DVD – wyposażono go w wyjście dźwięku AC3, czyli takie samo, jak w zestawach kina domowego. Najważniejsze jednak jest to, że konsole z założenia służą do gier, skonstruowane zostały właśnie w tym celu i w taki sposób, aby przez kilka lat po zakupie wciąż dotrzymywały pola nowinkom, jakie wymyślą programiści. Peceta zaś trzeba wciąż ulepszać; jeszcze dwa lata temu mój Pentium 300 z GeForcem stanowił powód do dumy, dzisiaj, w dobie procesorów półtoragigowych i GF „czwórki", nadaje się do muzeum.

Konsole mają jeszcze jedną, istotną przewagę nad komputerami: są doskonale proste w obsłudze. Dlatego też stanowią wymarzony zakup dla dziecka, które z używaniem komputera mogłoby sobie nie poradzić. Przeprowadzone niedawno badania wykazały, że 60% amerykańskich dzieci powyżej szóstego roku życia używa do grania właśnie konsol, podczas gdy na komputerach grają ich rodzice – ludzie, którzy swą przygodę z elektroniczną rozrywką zaczynali pod koniec lat osiemdziesiątych ubiegłego wieku przy klawiaturach Commodore'ów i Atari.

Czy zatem PlayStation, X-Box, Dreamcast i GameCube przeznaczone są dla dzieci? Zdawałaby się na to wskazywać specyfika gier wydawanych na te platformy. Dominują wśród nich zręcznościówki wszelkiej maści – od platformówek w rodzaju Super Mario, poprzez wyścigi samochodowe z legendarnym Gran Turismo na czele, po rozmaite gry sportowe, bijatyki i strzelaniny FPP oraz TPP. Strategie czy symulacje trafiają się stosunkowo rzadko, i to nie tylko ze względu na potencjalne problemy w obsłudze, ale też w dużym stopniu z powodu polityki producentów oprogramowania, adresujących swoje produkty właśnie do niższych grup wiekowych. Sytuacja ta wydaje się jednak powoli zmieniać – takie tytuły jak XIII (gra bazująca na drapieżnym, mrocznym komiksie w stylu „Tożsamości Bourne'a") czy druga część Deus Ex, które tworzone są wyłącznie na konsole, mogą stanowić zwiastun pewnych zmian w myśleniu wydawców.

Posiadaczy pecetów pewnym niepokojem może napawać fakt, że spora ilość dobrych tytułów powstaje wyłącznie na PlayStation czy Nintendo 64 (lub ich następców), a z rzadka są one przenoszone później na platformę PC – vide działania LucasArts, która to wytwórnia 80% swojej produkcji dedykuje posiadaczom konsol. To wszakże tylko jedna strona medalu; co mają powiedzieć posiadacze PS-ów, którzy o większości gier z pecetów mogą tylko pomarzyć, bo ich konwersji na konsole rzadko kto się podejmuje.

Oba rynki gier – pecetowy i konsolowy – aktualnie współistnieją w stanie równowagi, zaspokajając potrzeby różnych grup odbiorców. Dlatego też wieszczenie zmierzchu ery komputerów lub rychłego upadku konsol nie ma racjonalnych podstaw, tym bardziej, że w wielu domach (głównie na Zachodzie) w jednym pokoju stoi PC, w drugim PS i wszyscy są szczęśliwi. Nie ma pola do rywalizacji, jak niegdyś między Atari i C-64, o to, na który sprzęt są lepsze gry. A jeśli już koniecznie szukać powodów do zmartwienia, to mają je raczej konsolowcy – bo wszak X-Box to żadna tam konsola, tylko... pecet, wyposażony w procesor Pentium, kartę na układach GeForce 3, a działający w środowisku operacyjnym Windows. Jeśli to dzieło Microsoftu, wzorem innych, zdominuje świat, to być może wojna komputerów z konsolami skończy się dyskusją na temat tego, czy pecet to konsola w innej obudowie, czy też raczej odwrotnie.

ManJAk

DONOSY

WOJNY BRANŻOWE

Gorący temat ostatnich tygodni to kolejny proces sądowy w naszej branży – tym razem pomiędzy „Take 2" a „Ubi Soft". Przyczyną sporu są gry firmy „Red Strom Entertainment" (tej od Toma Clancy'ego), które „Take 2" rozprowadzał, ale autorom tantiemów już nie płacił. Po tym, jak „Red Storm" został przejęty przez „Ubi Soft", proces sądowy o zwrot należności był tylko kwestią czasu. Cała sprawa nie jest przy tym jakąś potyczką o drobniaki, bo rzecz idzie o – bagatela – 9 milionów dolarów! Połowę tej sumy sąd już zasądził, ale czy „Take 2" przekaże tę kwotę, a w przyszłości i drugą połowę, firmie „Ubi Soft" – nie wiadomo. A to z tego prostego powodu, że prędzej może nastąpić... upadłość dłużnika.

A najgorsze, że w naszej branży dzieje się ostatnio tyle złego, iż proces ten wcale nie musi być ostatnim. Niestety.

WYŚCIG ŚLIMAKÓW

Krążą pogłoski, że dawno zapomniana gra pt. „Prey" ma wrócić, jak to się mówi, na warsztat. Przedstawiciele „3D Realms" ani nie zaprzeczają, ani nie potwierdzają tej informacji, ale coś musi być na rzeczy, skoro szumek wokół gry miast cichnąć, rośnie. Ciekawe tylko, kto jeszcze pamięta o „Prey" i podnieca się myślą, że w końcu w to to zagra. A jeszcze ciekawsze, czy gra będzie prędzej od „Duke Nukem Forever", czy później – bo jakby kto nie wiedział, są to projekty z tego samego okresu.

NIEREALNE SIECIOWANIE

Wiceprezes „Epic Games", Mark Rain, stwierdził, iż gra „Unreal 2" prawdopodobnie nie będzie posiadała opcji multiplayer, a to dlatego, że stałoby to w konflikcie z ofertą gry „Unreal Tournament 2". Jest w tym oczywiście logika, ale jednak takie podejście wydaje się przesadzone. Zwłaszcza, że może oznaczać nową, nie bójmy się tego słowa – chorą, modę na wydawanie wersji solo i wersji multi osobno. Następnym głupim pomysłem byłoby już tylko wydawanie gry w wersji podstawowej, bez kampanii, którą trzeba byłoby dokupić, podobnie jak programik do ustawiania parametrów gry i programik do jej wyłączania.

WING COMMANDER KONTRATAKUJE

Jedna z amerykańskich wytwórni filmowych ogłosiła, iż zamierza przystąpić do realizacji serialu telewizyjnego opartego na cyklu „Wing Commander". To już drugie podejście, po niezbyt udanej (finansowo, bo jakościowo nie było aż tak źle) próbie ekranizacji tej gry w reżyserii samego Chrisa Robertsa, którą mieliśmy okazję oglądać w kinach latem 1999 roku. Pomysł wcale nie jest głupi, ale oczywiście tylko wtedy, jeśli autorzy nie zakładają stworzenia standardowego sitcomu z fabułą pełna płytkich gagów i salwami śmiechu w tle. Warto w każdym razie trzymać kciuki.

Życzliwy

MIĘDZY NAMI, GRACZAMI...

Półprodukty półtwórców

Nie wiem, jak Wy, ale ja lubię się bać (to znaczy – bać się w grach, a nie w życiu, oczywiście). To pewnie dlatego moja prywatna lista przebojów, poza grami kosmicznymi, pełna jest także horrorów – od legendarnej „Elviry", aż po „Aliens vs Predator 2". Nie przepuszczę żadnej grze, która w notce informacyjnej ma coś o mrocznym klimacie czy przerażającej fabule. Tak też natknąłem się na grę „Necronomicon".

Nie był to ślepy traf, bowiem dobrze znam prozę Lovecrafta (jeśli ktoś jej nie zna, niech obowiązkowo nadrobi tę zaległość – warto!) i zwrot „nekronomikon" nie jest mi obcy. A że na wierzchniej stronie pudełka stoi w dodatku jak byk, że gra oparta jest na motywach prozy tego właśnie pisarza, tym chętniej program zainstalowałem i uruchomiłem.

Nie powiem, choć z lovecraftowskiej prozy można znaleźć tu właściwie jedynie klimat, to i tak cała rzecz bardzo przypadła mi do gustu, a właściwie o mało co by mi przypadła, bowiem w końcówce nastąpił moment, który wprawił mnie w szewską wręcz pasję. Otóż kiedy właśnie cała intryga dobiegała końca, gra się „wykrzaczyła". I to nie raz, przypadkiem. Za każdym razem, kiedy uruchamiałem ją od nowa i wgrywałem ostatniego sejwa, w pewnym konkretnym momencie – ciach... i Windows. Co jest? – myślę sobie. – Komp mi siada? Ale nie, sprawdziłem, inne gry chodzą cacy. A więc to gra! Uszkodzona płytka! Ale pech...

Na drugi dzień, korzystając z tego, że w końcu pracuję w takim, a nie innym piśmie i gier ci u nas dostatek, sięgnąłem po drugi egzemplarz. Popołudniu w domu sprawdzam i... dokładnie to samo. Kolejnego dnia przyniosłem od razu trzy egzemplarze, ale wszystkie zachowywały się podobnie. Wkurzony nie na żarty, skasowałem grę, zaś w redakcji opowiedziałem o całym zdarzeniu. Wtedy też dowiedziałem się, że faktycznie gra została wydana z bugiem. I że na odpowiedniej stronie WWW jest do niej patch. Rozzłościłem się jeszcze bardziej, bo przecież właśnie usunąłem sejwy, a grać w grę od początku mi się nie chciało. Ale wiedziałem też, że nawet jeśli bym miał te stany, to i tak do gry już bym nie wrócił. Cały jej czar prysł i nie miałem ochoty wracać do tego świata.

Złość złością, ale całe to zdarzenie uświadomiło mi fakt, iż tak naprawdę jest z grami coraz gorzej, a raczej z ich wydawaniem. Owszem, kiedyś też zdarzały się podobne rzeczy, ale mimo wszystko były to rzadkie wypadki, a winni zawsze ponosili konsekwencje (ze zwolnieniami z pracy włącznie!), bowiem o aferze trąbiono we wszystkich branżowych gazetach. Teraz zaś, jakby nigdy nic, wprost mówi się, że gra ma mnóstwo bugów, ale musiano ją wydać, żeby utrzymać termin premiery. A czasem nawet i o tym nie ma słowa, tylko zamieszcza się informacje, że patche są tu i tu – i po sprawie.

No ja przepraszam, jak to po sprawie. To tak, jakbym kupił kolorowy telewizor, który jednak wyświetla obraz czarno-biały, a producent obiecuje, że być może za miesiąc będzie być może rozsyłał specjalną antenę, która być może usunie ten błąd. Czy ktoś tu przypadkiem nie przesadza?

I proszę mi tylko nie mówić, że to ja przesadzam. Czy wiecie, że „Gorasul" wydany w Polsce nie pozwala zainstalować gry w opcji maksymalnej? Jest już patch, ale co kłopot to kłopot. Także polska wersja „Etherlords" nie domaga w pewnym momencie, co też już ponoć można naprawić odpowiednim patchem, ale trzeba go najpierw mieć.

A to jeszcze nic, zwykłe potknięcia. Amerykańska premiera „Pool of Radiance 2" była porażką, bowiem gra ukazała się tak zabugowana, iż nie szło w nią grać. I wydawca o tym wiedział, ale wolał zaryzykować, chcąc zrealizować budżet. Także w Stanach właśnie wycofywana jest ze sprzedaży gra „Operation Flashpoint Gold Edition", gdyż gra się w ogóle nie uruchamia. Podobnie jak europejskie wydanie „Commandosów", które także musiano wycofać ze sklepów. A już kompletną farsę przypomina afera z „Destroyer Command". Najpierw reklamowano ten tytuł jako rewolucję w elektronicznej rozrywce, bowiem gra miała umożliwiać sieciową współpracę z „Silent Hunter 2" i pozwalać rozkoszować się wspólnymi kampaniami prowadzonymi zarazem na powierzchni wody, jak i w jej głębinach. Niestety, twórcy z SSI na swojej stronie beztrosko stwierdzają, że „Silent Hunter 2" nie ma opcji sieciowej, a patcha jeszcze nie zrobiono i właściwie to nawet nie wiadomo, kiedy zostanie zrobiony. Świetny żart, doprawdy, tylko kogo on ma bawić, bo chyba nie oszukanych graczy.

Dość już tych złośliwości. Fakt jest faktem, iż wydawcy coraz częściej pozwalają sobie na niedoróbki i są one coraz poważniejsze. Oczywiście, nie robią tego z czystej złośliwości, ale dlatego, że – wcześniej pojawiło się już to magiczne słówko – budżety muszą być wykonane w 100%. Jeśli więc na produkcję przeznaczono trochę za dużo lub jeśli termin zakończenia prac nieco się przesunął, to trzeba to jakoś nadrobić – i się nadrabia, etapem testerskim, rzecz jasna. A w całej tej aferze nie bez znaczenia jest fakt, iż im na to wszystko pozwalamy. My, dziennikarze i my, gracze. Bo hicior, a na bugi będzie patch. Ale nadszedł chyba czas, by powiedzieć: dość, nie chcemy półproduktów. W końcu nie płacimy za nie półpieniędzmi.

FRAKCJA 3D

OPRACOWAŁ: toomek

USTAWIENIA W GRACH 3D

część 1

Pewnie nie raz prześladowało Was uczucie, że ta sama gra u kolegi wygląda zupełnie inaczej. Mało tego, na podobnej konfiguracji chodziła wyraźnie szybciej lub wolniej! Nie są to bynajmniej czary, ale konsekwencja innych ustawień parametrów 3D w samej grze lub/i zakładkach systemowych odpowiedzialnych za jakość generowania obrazu. Zanim więc zaczniecie rzucać gromy na własny sprzęt przeczytajcie najpierw poniższy materiał, a później zerknijcie do odpowiednich ustawień graficznych.

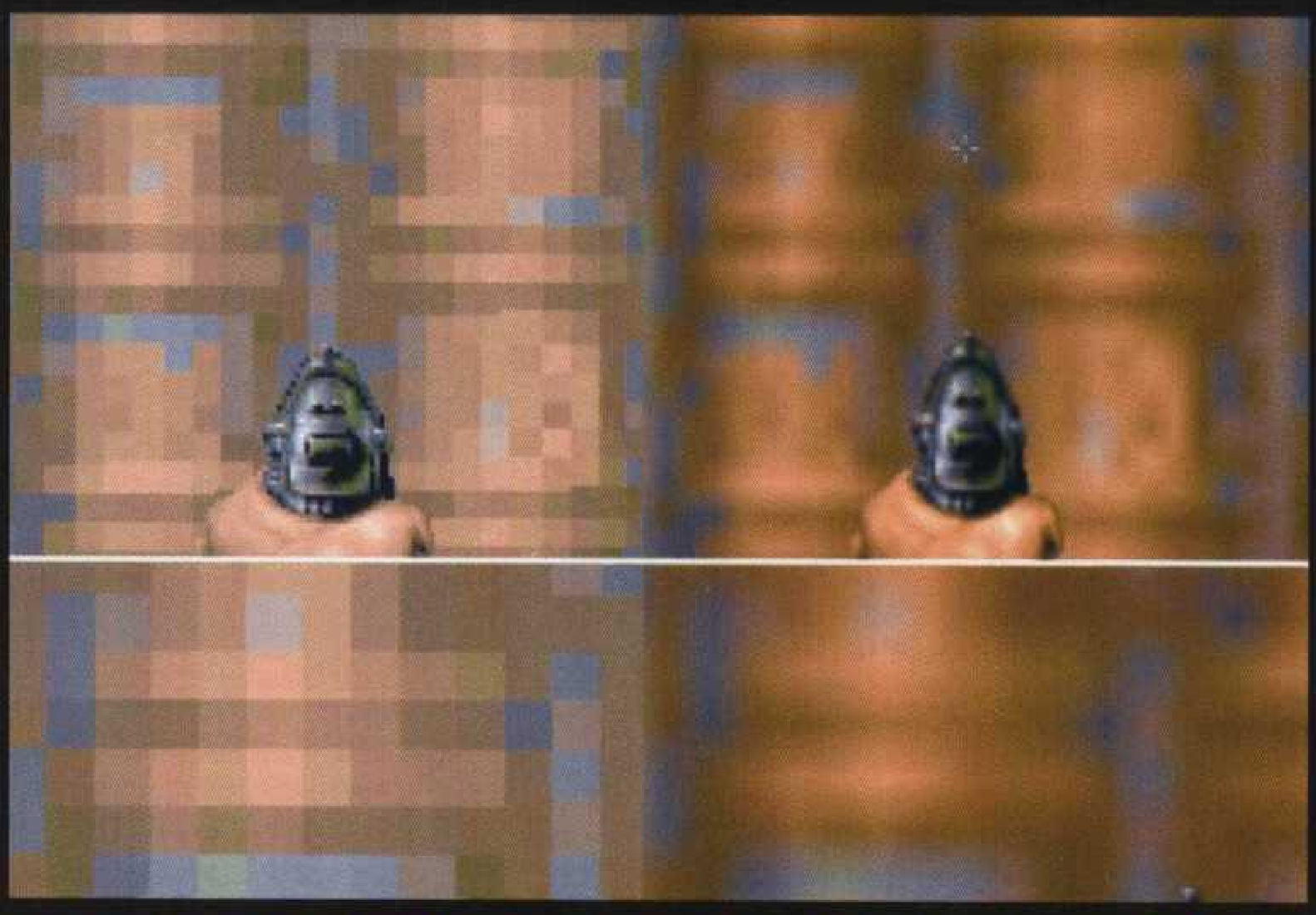
Standardem są obecnie sterowniki Detonator w wersji 4.13.01.2742 (najnowsze i jeszcze niesprawdzone w praktyce) i 4.13.01.2183 (najbardziej godne polecenia na chwilę obecną) przygotowane przez firmę NVIDIA, która praktycznie zmonopolizowała rynek układów graficznych. W najnowszej wersji zawierają one wszystkie opcje potrzebne do właściwego skonfigurowania jakości obrazu 3D. Producenci markowych kart graficznych oferują zazwyczaj własne wersje sterowników, które jednak nie odbiegają znacząco od tych przygotowanych przez NVIDIĘ. Wśród wielu opcji znajdujących się w zakładkach Direct3D i OpenGL we Właściwościach Ekranu lub bezpośrednio w samej grze, krótko omówię najbardziej istotne i wskażę jak wybrać najlepsze ustawienia w zależności od tego, czy grającemu bardziej zależy na szybkości czy na jakości generowanego obrazu 3D.

V-Sync (Synchronizacja pionowa)

W pierwszym momencie termin V-Sync brzmi dość niezrozumiale. Tymczasem rola tego ustawienia jest bardzo prosta. Otóż chodzi w nim o relację między odświeżaniem ekranu, czyli częstotliwością, z jaką rysowany jest obraz na ekranie, a liczbą obrazów generowanych przez kartę graficzną. Współczesne akceleratory wyciągają w wielu grach grubo powyżej 100 obrazów na sekundę (tzw. FPS). Tymczasem obraz na ekranie jest rysowany zazwyczaj z szybkością od 75 do 90 Hz (co odpowiada 75-90 obrazom na sekundę). Jak widać karta graficzna jest w stanie wysłać do monitora znacznie więcej obrazów na sekundę niż ten może wyświetlić. Oznacza to, że monitor nie będzie nadążał z ich wyświetlaniem, co objawi się pogorszeniem jakości obrazu w grach, charakteryzujące się jego rozmyciem, a w skrajnych przypadkach wyraźnymi błędami. Włączenie opcji V-Sync spowoduje zredukowanie liczby wysyłanych obrazów do wartości, którą monitor będzie w stanie wyświetlić bez „nakładania się" obrazów na siebie. Dlaczego więc nie stosować zawsze włączonej opcji V-Sync? Otóż jest jedno, ale poważne przeciwskazanie. Liczba FPS-ów w grze zależna jest od stopnia skomplikowania sceny 3D. Mamy więc do czynienia z sytuacją, w której bardzo szybko może zmieniać się liczba generowanych przez akcelerator obrazów. Nie ma oczywiście problemu, gdy parametr ten zawiera się w przedziale większym niż wartość odświeżania ekranu. Wówczas skoki FPS-a są dla gracza niezauważalne. Jednak w sytuacji, gdy FPS spadnie poniżej częstotliwości odświeżania ekranu, wówczas obraz wyraźnie przyhaczy. Podczas zabawy solowej jest to co najwyżej lekko drażniące. W przypadku gry w sieci taki moment może kosztować straconego fraga. Wyłączenie V-Sync uwolni kartę graficzną z konieczności dostosowywania szybkości generowanego obrazu do szybkości odświeżania i pozwali nowym akceleratorom na rozwinięcie skrzydeł. Oczywiście kosztem niewielkiej straty na jakości obrazu.

Mipmapowanie i filtrowanie tekstur

Mipmapowanie to technika nakładania tekstur na obiekty, w której wielkość tekstury – a więc poziom jej szczegółowości – dobierany jest w zależności od odległości między obiektem a obserwatorem. W starszych grach nie stosowano mipmapowania, przez co tekstury oglądane z bliska charakteryzowały się znaczną pikselizacją. Działo się tak dlatego, że programiści musieli używać tekstur o tej samej rozdzielczości zarówno dla obiektów widocznych z bliska, jak i tych ledwie widocznych na horyzoncie. Próby zastosowania tekstur o lepszej jakości w całej scenie nie udźwignąłby nawet najszybszy obecnie komputer domowy. Z tego właśnie powodu opracowano technikę filtrowania dwuliniowego tekstur. Likwiduje ona efekt pikselizacji przez uśrednienie koloru czterech sąsiednich tekseli (pikseli tekstury nałożonej na obiekt), w efekcie czego rozmywają się widoczne wcześniej granice między jednolitymi blokami kolorów. Był to pierwszy krok w kierunku poprawienia jakości obrazu w 3D. Jednak prawdziwy przełom nastąpił wraz z wprowadzeniem mipmapowania. Od tego momentu tekstury z bliskiej odległości przestały tracić



Porównanie wyglądu tej samej tekstury w *Doomie*: z lewej bez filtrowania, z prawej z filtrowaniem dwuliniowym.

Mipmapy bez filtrowania trzyliniowego (z lewej) i z filtrowaniem trzyliniowym (z prawej) na przykładzie tekstur w *Medal of Honor: Allied Assault*.

na szczegółach i prezentowały się równie dobrze jak z daleka.

Spostrzegawczy Czytelnik od razu powinien zapytać: „a co dzieje się na granicy mipmap o różnej rozdzielczości?". Hm, no właśnie... Zniknęła pikselizacja tekstur, zlikwidowano rozmycie wynikające z filtrowania dwuliniowego tekstur, ale za to pojawiła się wyraźna granica na przejściu między kolejnymi poziomami mipmap. Nic nie szkodzi, ten z kolei efekt likwiduje filtrowanie trójliniowe tekstur. Działa ono analogicznie do filtrowania dwuliniowego, przy czym uśrednianie następuje między różnymi poziomami mipmap. Po uwzględnieniu mipmapowania oraz filtrowania dwu- i trójliniowego pozostał jeszcze jeden nieprzyjemny efekt do zlikwidowania, a mianowicie widoczne na ekranie rozmycie tekstur nałożonych na powierzchnie nachylone pod dużym kątem względem obserwatora. Błędy takie likwidowane są przez filtrowanie anizotropowe, w którym obliczenia przeprowadza się w sposób podobny do filtrowania dwuliniowego, przy czym – w zależności od kąta nachylenia ścianki – do uśredniania wybiera się więcej niż cztery teksele. Oczywiście zwiększa to liczbę przeprowadzanych obliczeń dla danej sceny, a więc powoduje równocześnie spadek szybkości generowania scen 3D.

Mipmapowanie i filtrowanie dwuliniowe tekstur są obecnie standardem we wszystkich grach i właściwie można pominąć dywagacje o ich wpływie na jakość i szybkość obrazu. Inaczej jest w przypadku filtrowania trójliniowego i anizotropowego, których obsługę dopiero niedawno zaczęto uwzględniać w sterownikach do kart graficznych oraz ustawieniach gier 3D. Dobrym przykładem będzie tu najmłodsze pokolenie strzelanek FPP, czyli *Aliens vs Predator 2*, *Medal of Honor: Allied Assault*, *Return to Castle Wolfenstein* czy *Serious Sam 2*. Na

Z lewej *Half-Life* w wersji bez antyaliasingu, z prawej z antyaliasingiem.

komputerach wyposażonych w procesory min. 1 GHz oraz karty klasy GeForce2 lub lepsze można spokojnie włączyć filtrowanie trójliniowe bez obawy o wyraźny spadek FPS-ów. Na słabszym sprzęcie jest już nieco gorzej, aczkolwiek kosztem zmniejszenia rozdzielczości (np. do 800x600) i głębi kolorów do 16-bitów daje się przyzwoicie pograć nawet na komputerach z procesorami taktowanymi na 400-500 MHz i okrojonymi wersjami kart graficznych NVIDIA z serii MX. Filtrowanie anizotropowe jest niestety znacznie bardziej wymagające. Tutaj spadek FPS-ów może przekroczyć nawet 50% i skutecznie uniemożliwić jakąkolwiek grę. Drastycznym tego przykładem jest *Tribes 2*, którego rozległe przestrzenie spowalniają GeForce2 GTS do... kilku klatek na sekundę! Chociaż trzeba tu przyznać, że jakość obrazu zauważalnie wzrasta po włączeniu filtrowania anizotropowego.

Antyaliasing

Antyaliasing polega na usuwaniu wyraźnie widocznej „schodkowatości" krawędzi obiektów i często proces ten nazywany jest wygładzaniem. Odbywa się w zakresie punktów widocznych na ekranie (piksele), a więc nie jest związany z obróbką danych o oświetleniu i geometrii sceny 3D. Tym niemniej antyaliasing mocno obciąża układy graficzne, co niekorzystnie odbija się na ich wydajności. Od momentu wprowadzenia sprzętowego wspomagania tej funkcji sytuacja po włączeniu antyaliasingu nie jest już tak dramatyczna, jak miało to miejsce przy wygładzaniu realizowanym programowo. Produkcje takie jak *AquaNox*, które zostały zoptymalizowane pod kątem najnowszych akceleratów (Radeon 8500, GeForce3 i 4) umożliwiają płynną grę z włączonym antyaliasingiem nawet do rozdzielczości 1280x1024. Słabsze karty znacznie boleśniej odczuwają włączenie tej opcji. Z moich doświadczeń wynika, że antyaliasing najlepiej sprawdza się... w starych grach! Nowe tytuły posiadają znakomicie dopieszczoną grafikę, z teksturami w dużej rozdzielczości i szczegółowymi obiektami 3D. Włączenie wygładzania krawędzi w takiej grze oczywiście podniesie dodatkowo walory wizualne, ale robiłbym to jedynie w sytuacji, gdy po ustawieniu wszystkich innych parametrów 3D na maksa nadal będzie wyraźnie wyczuwalny nadmiar mocy w karcie graficznej. Osobiście polecam natomiast stosowanie wygładzania w starszych produktach, takich jak *Half-Life* i *Quake 2* oraz wszelkich dodatkach do nich, gdzie nie spowoduje to zbytniego przyhaczania grafiki, a na pewno podniesie atrakcyjność grania. ❐

KARTKA Z KALENDARZA

Rok 1994

Nie powinno nikogo dziwić, że próbę czasu najlepiej przechodzą produkcje, w których postawiono przede wszystkim na nowatorstwo rozwiązań i fabułę, a nie jedynie na warstwę audio-wizualną. Dwa tytuły spośród wielu innych wydanych w roku 1994 świetnie ilustrują to stwierdzenie. Mowa mianowicie o *System Shock* i *Descent*.

Wydanie *System Shock* zawdzięczamy firmie Electronic Arts. Grę w zasadzie należy zaliczyć do kategorii 3D RPG, czyli inaczej mówiąc jest to po prostu rolplej, w którym na świat patrzymy w sposób charakterystyczny dla strzelanek spod znaku *Dooma*. Po raz pierwszy w historii gier 3D gracze otrzymali produkt, w którym myślenie jest ważniejsze od strzelania, chociaż i tego ostatniego też nie brakuje. Akcja rozgrywa się w przyszłości, a przed graczem stoi zadanie rozwikłania tajemnicy opuszczonej stacji kosmicznej. Wątek fabularny okraszono znakomitą grafiką i sugestywnymi efektami dźwiękowymi.

Kiedy już wydawało się, że rok 1994 nie przyniesie światu żadnej nowości, na rynku pojawił się *Descent* – pierwszy FPS, któremu udało się wyrwać z kanonu wyznaczonego przez *Wolfensteina 3D*. Gracz przeistacza się w nim w pilota niewielkiego pojazdu by przemierzać podziemne labirynty opuszczonej bazy księżycowej. W obniżonej grawitacji kierującego statkiem nie obowiązują żelazne reguły typowej orientacji góra-dół. W sumie 30 poziomów wypełnionych znakomicie podówczas wyglądającymi teksturami, efektami świetlnymi, różnorodnymi przeciwnikami, znakomitymi efektami dźwiękowymi oraz – po raz pierwszy wprowadzonym – morfingiem obiektów 3D, skutecznie przykuły uwagę graczy na bardzo długo. Tym, którzy uporali się z wersją solo, zaproponowano kolejną nowość: bezpośrednio wbudowaną opcję do sieciowania.

KANTYNA

PANZER ELITE
CZOŁGI W NATARCIU

Wydana właśnie w Polsce gra „Panzer Elite" to nie lada gratka dla miłośników broni pancernej z okresu drugiej wojny światowej. Wiernie odzwierciedlone operacje militarne Wehrmachtu i wojsk amerykańskich (a z dodatkowymi misjami – także armii brytyjskich, włoskich i radzieckich) w połączeniu z doskonale zbalansowanymi elementami symulacji i strategii na poziomie taktycznym, stawiają przed graczem nie lada wyzwania. Wysoki poziom trudności gry skłania do bliższego przyjrzenia się taktykom walki, które sprawdzały się tak w realiach historycznych, jak i w środowisku gry „Panzer Elite".

Nie ulega najmniejszej wątpliwości, że wojska pancerne to broń przede wszystkim ofensywna. Duża mobilność w połączeniu ze znaczącą siłą ognia oraz stosunkowo sporą odpornością na obrażenia predefiniują rolę czołgów jako „młota" wybijającego dziury w liniach obronnych przeciwnika. Na poziomie strategicznym umożliwia to dokonanie wyłomu w celu wdarcia się na zaplecze nieprzyjaciela i zaatakowanie jego linii zaopatrzeniowych oraz stanowisk artylerii i dowodzenia; daje także możliwość otoczenia broniących się wojsk. W ten sposób dywizje pancerne są w stanie zmusić nieprzyjaciela do opuszczenia zajmowanych stanowisk obrony. Podobnie rzecz ma się na poziomie operacyjnym: przełamanie linii defensywnych i szybki manewr oskrzydlający daje dowódcy ugrupowania natychmiastową przewagę, umożliwiając atak umocnionych pozycji z flanki lub nawet od tyłu. Te elementy uwzględnione zostały w Panzer Elite; głównym jednakże punktem zainteresowania gracza będzie zdobycie i wykorzystanie przewagi taktycznej na poziomie plutonu czołgów, który został oddany pod jego komendę.

Bez wątpienia kluczowym elementem prowadzącym do zwycięstwa jest rozpoznanie terenu. Ponieważ w większości przypadków grający w „Panzer Elite" pozbawiony jest szczegółowych danych wywiadu (zna tylko ogólne rozlokowanie punktów obrony nieprzyjaciela), a także niespecjalnie może liczyć na doniesienia zwiadu – z reguły bowiem sam działa w szpicy nacierających wojsk – jego podstawowym narzędziem pozostaje lornetka. Aby uniknąć wpadnięcia w zasadzkę czy znalezienia się w niesprzyjających warunkach terenowych, podczas operowania na obszarze potencjalnie zajmowanym przez nieprzyjaciela, dowódca pododdziału powinien co pewien czas zatrzymać się w dogodnej pozycji, z której będzie mógł objąć wzrokiem jak największy obszar, i poświęcić kilka chwil na obserwację terenu przez lornetkę. Szczególnie istotne jest to podczas zbliżania się do punktów, które stanowią dobre miejsca obronne: skupisk zabudowań, skrzyżowań dróg, przepraw przez rzekę, a nawet większych kęp zarośli. Dopiero po upewnieniu się, że dalsza droga jest czysta, można kontynuować pochód w kierunku wyznaczonych w rozkazach celów.

Rzecz jasna, nie zawsze da się uniknąć niespodziewanych spotkań – czasem nieprzyjaciel może znajdować się w zupełnie niespodziewanym miejscu, a nawet przemieszczać się na przykład za grzbietem sąsiedniego wzgórza – dlatego niezwykle istotne jest zastosowanie odpowiedniego szyku podczas przemieszczania się po wrogim terytorium. Najbardziej podstawowa formacja, kolumna, jest dobrym szykiem marszowym, ale na tym kończą się jej zalety. Czołgi ustawione „gęsiego" mają ograniczone pole ostrzału, podatne są na ogień z flanki (do legendy przeszła historia, w której niemiecki dowódca Tygrysa, Michael Wittmann, zniszczył kolumnę składającą się z dwudziestu siedmiu alianckich maszyn). Dlatego podczas poruszania się po nieznanym terenie znacznie lepiej jest przyjąć pozycję rozwiniętą. „Panzer Elite" oferuje kilka możliwości uformowania szyku, w zależności od przewidywanej lokalizacji wroga. Eszelon lewy lub prawy odpowiednio pokrywa lewą lub prawą flankę, maksymalizując pole ostrzału w jej kierunku, należy w ten sposób zatem ustawiać wojska, gdy pozycja nieprzyjaciela znajduje się z prawej lub z lewej strony. Ponieważ jednak najczęściej gracz nie wie, gdzie dokładnie ukrywa się wróg, powinien zastosować bardziej zbalansowaną formację. Do odkrywania nowego terenu idealne wydaje się ustawienie wojsk w klin (lewa i prawa flanka dowódcy są kryte, a jednocześnie pole ostrzału w przód i na boki pozostaje zadowalające); jeszcze lepszy okazuje się klin odwrócony, kiedy to

Opracował: ManJAk

skrzydłowi odkrywają teren, a dowódca jedzie z tyłu, osłonięty przed atakiem.

Rozpoznanie pozycji nieprzyjaciela to wstęp do ataku. To, jak zostanie on przeprowadzony, zależy oczywiście od dowódcy, istnieje jednak kilka złotych reguł pozwalających na jak najbardziej efektywne rozstrzygnięcie sytuacji na swoją korzyść. Przede wszystkim, należy pamiętać, że nieprzyjaciel na pewno postara się zająć jak najlepszą pozycję obronną, przez co będzie trudny do trafienia, podczas gdy sam będzie dysponował dobrym polem ostrzału. Dlatego nie należy się pchać pełnym pędem przed siebie – wjechanie prosto pod lufy obrońców to doskonały sposób na przegranie bitwy, nawet gdy dowodzi się oddziałem Tygrysów. Dlatego przed rozpoczęciem natarcia należy się zastanowić, w jaki sposób je przeprowadzić. Najlepiej, gdy istnieje możliwość oskrzydlenia pozycji nieprzyjaciela w celu zaatakowania z flanki, manewr ten jednak wiąże się z ryzykiem wystawienia słabego bocznego pancerza na ostrzał. Dlatego nie sposób przecenić prawidłowego wykorzystania terenu podczas egzekwowania natarcia: nawet niewielkie wzgórza czy fałdy dają świetną osłonę przed wrogim ogniem, o czym należy pamiętać planując trasy podejścia do celu. Najlepszą pozycją bojową, która daje największe szanse przeżycia poprzez zminimalizowanie sylwetki własnego pojazdu, jest ustawienie czołgu tuż za szczytem wzgórza lub jego grzbietem w taki sposób, by wystawała jedynie wieżyczka. Dzięki temu zmniejsza cię cel, w jaki trafić musi nieprzyjaciel, a wysunięta armata umożliwia prowadzenie skutecznego ognia. Dlatego też, o ile to tylko możliwe, należy ustawić swe czołgu w takich miejscach, by korzystały one właśnie z takiej osłony terenu; podczas przemieszczania się na upatrzone pozycje nierzadko przydatna okazuje się też zasłona dymna.

Ostatnia sprawa to dystans, z jakiego podejmuje się walkę. W tym celu dowódca powinien dokładnie znać zarówno własny sprzęt, jak i możliwości przeciwnika, ze szczególnym uwzględnieniem grubości pancerza oraz siły przebicia używanych pocisków. Cóż z tego bowiem, że zajmie on doskonałą pod względem taktycznym pozycję, gdy będzie ona oddalona od celu o półtora kilometra, z której to odległości wystrzeliwane pociski odbijać się będą od pancerza. Wiedza o możliwościach wroga okazuje się również przydatna podczas zbliżania się do nieprzyjacielskich pozycji – odpowiedź na pytanie o skuteczny zasięg dział przeciwnika może pozwolić na wybranie takiego dystansu, z którego oddział gracza będzie mógł razić wozy wroga nie wystawiając się na nadmierne ryzyko. Stąd wiedza o silnych i słabych stronach obu walczących stron okazuje się kluczowym elementem podczas podejmowania decyzji taktycznych, a dobrze zastosowana w praktyce może nawet decydować o zwycięstwie w boju. ❐

PANCERNE LEGENDY

Każda wojna tworzy legendy – bohaterów, których czyny przeżyły ich samych. Jednym z legendarnych dowódców niemieckich wojsk pancernych był Michael Wittmann, doskonały czołgista, który z operowania wozem bojowym uczynił prawdziwą sztukę. Swą karierę rozpoczął w 1936 roku, w elitarnej dywizji pancernej SS, Leibstandarte Adolf Hitler. Szlify wojenne zdobywał podczas kampanii wrześniowej w Polsce jako dowódca samochodu opancerzonego; na tym samym stanowisku służył też podczas walk w Holandii i Francji. Podczas inwazji na Związek Radziecki wykazał się doskonałym zmysłem taktycznym. Zdarzyło się, że kierując jednostką artylerii samobieżnej, znalazł się w trudnej sytuacji, zaatakowany przez osiem rosyjskich czołgów – jednak sprytnie manewrując i wykorzystując osłony terenowe, zniszczył sześciu napastników, a pozostałych dwóch zmusił do ucieczki.

W 1942 roku odbył szkolenie oficerskie, po którym został przeniesiony do dywizji grenadierów pancernych, gdzie pod swą komendę otrzymał nowego Tygrysa. Z nim trafił na front wschodni, gdzie szybką akcją wsławił się podczas bitwy na Łuku Kurskim: w ciągu jednego dnia zniszczył jedenaście rosyjskich czołgów i siedem dział przeciwpancernych, ratując przy okazji z opresji pluton niemieckich czołgów.

Najsłynniejsze dokonanie Michaela Wittmanna i dowodzonego przezeń plutonu miało miejsce w Normandii, podczas ataku Aliantów na miejscowość Villers Bocage. Najpierw z zaskoczenia zniszczył złożoną z brytyjskich Cromwellów szpicę nacierających wojsk, następnie wycofał się, by uzupełnić amunicję i paliwo, po czym wrócił na pole walki. Tam natknął się na kolumnę pojazdów pancernych jadącą po drodze; szybko ostrzelał wiodące jednostki eliminując je z walki, a następnie przejechał się wzdłuż kolumny, niszcząc wsystko, co wpadło mu pod lufę – łącznie dwadzieścia siedem maszyn Aliantów. Podczas późniejszych walk stracił maszyny swojego plutonu w zasadzce, ale szybko przesiadł się na PzKpfw IV i wraz z 15 innymi maszynami tego typu, które dostał pod komendę, śmiałym kontrnatarciem odbił ważną strategicznie Villers Bocage. Za swoje dokonania otrzymał dowództwo batalionu oraz został odznaczony Krzyżem Rycerskim z Liśćmi Dębu. ❐

TAWERNA

HYBRYDA DOBRA NA WSZYSTKO

O tym, że dzisiejsze komputerowe erpegi podzielone są na dwie duże rodziny, pisałem już parokrotnie. Teza to może nieco uproszczona, ale na pewno prawdziwa. Kryterium podziału jest proste – to zastosowany widok świata: izometryczny lub FPP/TPP. Oczywiście, każda z tych grup ma swoje plusy i minusy. W pierwszym świetnie prowadzi się wszelkiego rodzaju starcia, gdyż dzięki obejmowaniu wzrokiem całego pola walki można dokładnie zaplanować swoją taktykę. Niestety, rozwiązanie to nie pozwala do końca wczuć się w grę podczas wykonywania zwykłych zadań, bowiem rzut izometryczny nieuchronnie narzuca nam skojarzenie (prawdziwe zresztą), iż mamy do czynienia z planszą do gry, a nasi bohaterowie są tylko efektownie wyglądającymi pionami, na wzór tych szachowych. Z kolei erpegi FPP/TPP pozwalają szybko wejść w świat gry i utożsamić się z bohaterem tudzież bohaterami, ale z kolei w walkach mało jest strategii, za to sporo elementów zręcznościowych. No i prowadzenie drużyny jest utrudnione, bowiem jej szyk jest tu zazwyczaj bez znaczenia – a przecież tak być nie powinno. Godzimy się jednak na takie mankamenty i za cenę ustępstw w tych obszarach oczekujemy zadośćuczynienia w innych.

I właściwie nie ma w tym wszystkim niczego niezwykłego – ale tylko do czasu, kiedy uświadomimy sobie, że tak naprawdę tak być nie musi. No bo niby dlaczego twórcy erpegów powszechnie stosują się do tego podziału? Dlaczego uparcie trzymają się wzorców, nawet nie próbując obejść czy wręcz obalić schematu. Że można, dowodzą takie tytuły, jak „Wizardry 8“, gdzie pomimo tego, iż gra oferuje widok FPP, szyk drużyny ma znaczenie. Albo „Might & Magic 6-8“, gdzie miast walki w czasie rzeczywistym można wybrać walkę w turach i zamienić zwykłą, zręcznościową rąbankę w strategiczną potyczkę. Co prawda, są to tylko drobne zabiegi (zupełnie jakby autorzy, przeraziwszy się swoich pomysłów, zatrzymali się w pół drogi), ale są obecne w grach i to dobrze świadczy o tych tytułach.

Inna sprawa, że chyba twórcy współczesnych erpegów kompletnie się pogubili w obecnych realiach rynkowych. Nie rozumieją, że wszelkie rozwiązania są po to, aby z nich korzystać w sposób dowolny, bez żadnych ograniczeń, z myślą o tym, aby osiągnąć dzięki nim zaplanowany cel. Wszelkie podziały – czy to gatunkowe czy jakościowe – są użyteczne tylko dla odbiorców, a nie dla twórców. Ci ostatni nie mogą ograniczać się do konstruowania gier według ustalonych schematów tylko dlatego, że te schematy istnieją.

Trochę to skomplikowane, ale w istocie chodzi o to, aby twórcy tworzyli swoje światy bez skrępowania. Jeśli chcą, aby walka miała charakter taktyczny, to powinni sięgnąć po najlepsze rozwiązanie w tej dziedzinie i skorzystać z rzutu izometrycznego, a jeśli chcą, aby świat był przekonujący i efektowny, to niech tworzą otoczenie w środowisku 3D. I nie jest tu ważne, że w ten sposób otrzymamy hybrydę – grę, która po części będzie erpegiem izometrycznym, a po części FPP. A kogo to obchodzi? Przecież idzie o to, żeby grało się jak najlepiej!

Świetnie rozumieli to twórcy gier z początku poprzedniej dekady. Pamiętacie „Blade of Destiny“? Po świecie wędrowało się na obrazku imitującym mapę, po miastach i osadach – w widoku FPP, a walka odbywała się na kratkowanej planszy widzianej w rzucie izometrycznym. I już – aż się chciało grać. I wcale nie był to jakiś wyjątek. Wystarczy, że wspomnę o takich legendach, jak „Betrayal at Krondor“ czy „Ambermoon“. A nawet o przebojach jeszcze starszych, seriach „Forgotten Realms“, „Dragonlance“ i „Savage Frontier“. A potem nagle, krótko po tym, jak swoją karierę rozpoczęły wszelkiego rodzaju doomowce i tombiaki, coś się skończyło. Twórcy nagle zmienili front i zaczęli twardo iść w stronę rozgraniczenia cRPG na dwa podgatunki: właśnie gry izometryczne i gry FPP/TPP.

Podejrzewam, że znaczący wpływ mieli na to wydawcy, a dokładniej ci, którzy zarządzają pieniędzmi i decydują o tym, co twórcy robią, a czego nie robią. Wiadomo, łatwiej jest takiemu prezesowi zrozumieć zdanie: „Wiesz, chcemy zrobić nową grę, takiego „Quake'a“, ale ze statystykami, dodatkowymi przygodami i mroczną fabułą“ niż „To będzie skrzyżowanie turowej gry strategicznej z grą FPP, ale z własnym systemem walki i podrasowaną charakterystyką postaci, a do tego o spiralnym rozwoju fabuły“ (cokolwiek by to znaczyło). Pewnie dlatego twórcy uprościli swoje plany, a co za tym idzie – także i gry. Szkoda przy tym, że tak prozaiczne rzeczy mają wpływ na rozwój gatunku. Cała nadzieja w tych, którzy nie przejmując się modami i trendami, gdzieś w garażach, zarywając nocki, tworzą swoje epokowe gry – oczywiście hybrydy, których na początku nikt nie zrozumie i nie zaakceptuje, a które po jakimś czasie staną się jakością samą w sobie, nowym standardem, obiektem do naśladownictwa. Tak to już jest z tymi grami. I nie tylko grami. ❐

Baldur's Gate 2

Wizardry 8

ZAGRAJMY W TO JESZCZE RAZ

Dawno, dawno temu, kiedy jeszcze nikt nie słyszał o strzelankach 3D, popularnie dziś zwanych FPS-ami, a w gatunku cRPG niepodzielnie rządziły tzw. dungeony, pewna francuska firma o magicznie brzmiącej nazwie „Silmarils"" (tak, to od Tolkiena) postanowiła zaskoczyć graczy swoimi pomysłami. I wcale nie było to próżne działanie, bowiem gry ich szybko zyskały popularność, jakiej nawet sami twórcy się nie spodziewali. Dodajmy, popularność całkowicie zasłużoną. A wszystko zaczęło się od...

CRYSTALS OF ARBOREA

Gra została wydana w roku 1990 i była całkowitym zaskoczeniem dla graczy. Wyspa, na której toczyła się akcja, była niewielka, ale jednocześnie wystarczająco duża, aby mogło się tam sporo wydarzyć. Do tego można tu było znaleźć zróżnicowane obszary (lasy, bagna, równiny), świetne efekty dźwiękowe (połowa sukcesu!), uwzględnienie upływu czasu (noc i dzień). Na uwagę zasługiwało także niezwykłe rozwiązanie dotyczące trybu walki. Akcja przenosiła się wówczas na coś w rodzaju szachownicy u dołu ekranu i na niej toczony był pojedynek. Podobne rozwiązanie zastosowano potem już tylko w dwóch erpegach: „Betrayal at Krondor" i „Albion". O „Kryształach" należy wspomnieć właściwie tylko dlatego, że niektórzy uważali ją za „zerówkę" serii „Ishar" – ale w rzeczywistości gier tych te nie łączyła wspólna fabuła.

ISHAR

Tak po prawdzie, to „Kryształy" były jedynie przymiarką do prawdziwego wyzwania, jakim okazał się „Ishar" wydany w roku 1992. Ogromny jak na tamte czasy świat w przepięknej grafice bazującej głównie na sprajtach (płaskie obiekty) zachwycił dosłownie całe środowisko graczy. Pozostawiono efekt nocy i dnia, zmieniono za to system walki, która teraz toczyła się na żywo w ekranie widokowym. Bez wątpienia rozwiązanie to stało się potem kanonem dla innych gier tego typu. Zadbano także o sferę dźwiękową, która świetnie uzupełniała obraz, tworząc niezapomniany klimat. Do tego inteligentnie rozwiązano fabułę (parę wątków do dziś zachwyca – np. miłość głównego bohatera i rozstanie z ukochaną), a wyróżnikiem gry był fakt, iż członkowie drużyny mogli się między sobą kochać albo nienawidzić (ze skrytobójstwem włącznie).

ISHAR 2

Sukces części pierwszej sprawił, iż kontynuacja serii ukazała się już w rok później. I niestety, ze szkodą dla gry, bowiem wyraźnie zabrakło czasu na wymyślenie dobrej fabuły. Pojawiły się też niedoróbki szkodzące samej grywalności tego tytułu. Na przykład, aby zdobyć dużą ilość pieniędzy, wystarczyło tylko atakować bandytów w określonej lokacji, wrócić do sąsiedniego obszaru, a potem, po kolejnym „załadowaniu" przeciwników w pierwszej lokacji, wrócić na miejsce zdarzenia i znów walczyć. I tak w kółko. Ogólnie jednak gra miała swój urok, nieco mniejszy, niż „jedynka", ale wystarczający, aby chcieć więcej. A to, że świat był jakby mniejszy, nikomu zbytnio nie przeszkadzało. Na razie.

ISHAR 3

O trzeciej części mówiono dużo i głośno. Miał to być przełom w komputerowych erpegach i szczytowe osiągnięcie całej serii. Niestety, w roku 1995, kiedy gra się ukazała, szybko stało się jasne, że mamy do czynienia z porażką. Owszem, grafika prezentowała się wspaniale, ale gra zdecydowanie łamała wszelkie zasady cRPG. Zabrakło questów, bohaterowie mieli statystyki sprowadzone do minimum, a fabuła – dodajmy, do bólu liniowa – więcej miała wspólnego z przygodówkami, niż rolplejami. Dlatego właśnie prasa dała tej grze w większości kiepskie oceny, zaś gracze po prostu obchodzili ją wielkim łukiem. I tak, niechlubnie i z hukiem, zakończyła się ta seria.

NOWINKI

GORASULOWY PROBLEM

Świeżo wydana gra pt. „Gorasul: Dziedzictwo Smoka" z winy tłoczni zawiera błąd, przez co niemożliwym jest jej maksymalne zainstalowanie. Na szczęście, polski wydawca tego erpega, CD Projekt, zadbał o odpowiedniego patcha usuwającego buga. Znajdziecie go na stronie http://www.cdprojekt.com.pl/. Można także pisać na adres: CD Projekt – Pomoc Techniczna, ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa, z dopiskiem „Gorasul". Co więcej, każdy gracz, który prześle na ten adres instrukcję gry (jako dowód zakupu) otrzyma zwrotnie, poza patchem, także grę „Alien Nations" – oczywiście wraz ze swoją instrukcją „Gorasula".

„ANOTHER WAR" TUŻ, TUŻ

Mirage uwija się jak w ukropie, chcąc na czas ukończyć grę „Another War", ale już wiadomo, że premiera ulegnie przesunięciu. Obecnie obowiązuje data 10 maja 2002 i miejmy nadzieję, że jest to termin ostateczny. A jeśli nawet nie, to i tak chyba warto poczekać. W końcu to NASZ cRPG.

POWRÓT ZIMY

Wiadomo już, o czym będzie „Icewind Dale 2". Tym razem będziemy bronić Dziewięciu Miast przed armią Chimery. Co ciekawe, ponoć fabuła nie ma być już tak liniowa, jak w części pierwszej, a końcowy pojedynek zapowiadany jest na wyjątkowo trudny. Są też nowe rasy i nowe profesje, ale to akurat jest normą w cRPG. Oczywiście, gra ukaże się w naszym kraju w języku polskim, choć niestety z opóźnieniem w stosunku do zachodniej premiery.

MORROWIND

Jak donoszą wirtualne jaskółki, gra „The Elder Scrolls 3: Morrowind" ukaże się w naszym kraju w polskiej wersji językowej. Jej dystrybutorem będzie firma CD Projekt. Termin premiery nie jest jeszcze znany.

GRY BEZ PRĄDU

Opracował: Michał Nowakowski

BIAŁY WILK

System „Wiedźmin: Gra wyobraźni" zdecydowanie złapał wiatr w żagle. Krótko po ukazaniu się pierwszego dodatku „Czas pogardy" do owego systemu, w sklepach na terenie kraju pojawiło się kolejne, tym razem mniejsze objętościowo, rozszerzenie „Biały Wilk 1: Wszystko o driadach". Podręcznik ów to jednocześnie początek całej serii dodatków, z których każdy będzie koncentrował się na jednym, konkretnym temacie. Na pierwszy ogień, jak nietrudno wywnioskować z tytułu, poszły driady oraz hamidriady z pamiętnego Brokilionu Sapkowskiego.

„Biały Wilk 1" rozpoczyna się od prezentacji rasy driad. Tutaj dowiesz się jakie są różnice między dziwożonami, driadami naturalizowanymi oraz hamidriadami, poznasz także umiejętności wrodzone owych istot. Nie zabrakło również opisu nowych archetypów postaci dla graczy, którzy obecnie mogą zostać łuczniczką z Brokilionu, przewodniczką Scoia'tael, strażniczką Ostatniego Miejsca, uzdrowicielką, bądź czarodziejką drzew. Trzeba przyznać, że dość spory to dodatek do i tak pokaźnej liczby archetypów w „Wiedźminie", szczególnie przychylnie zaś przywitają go z pewnością miłośniczki RPG (tych niestety wciąż jak na lekarstwo).

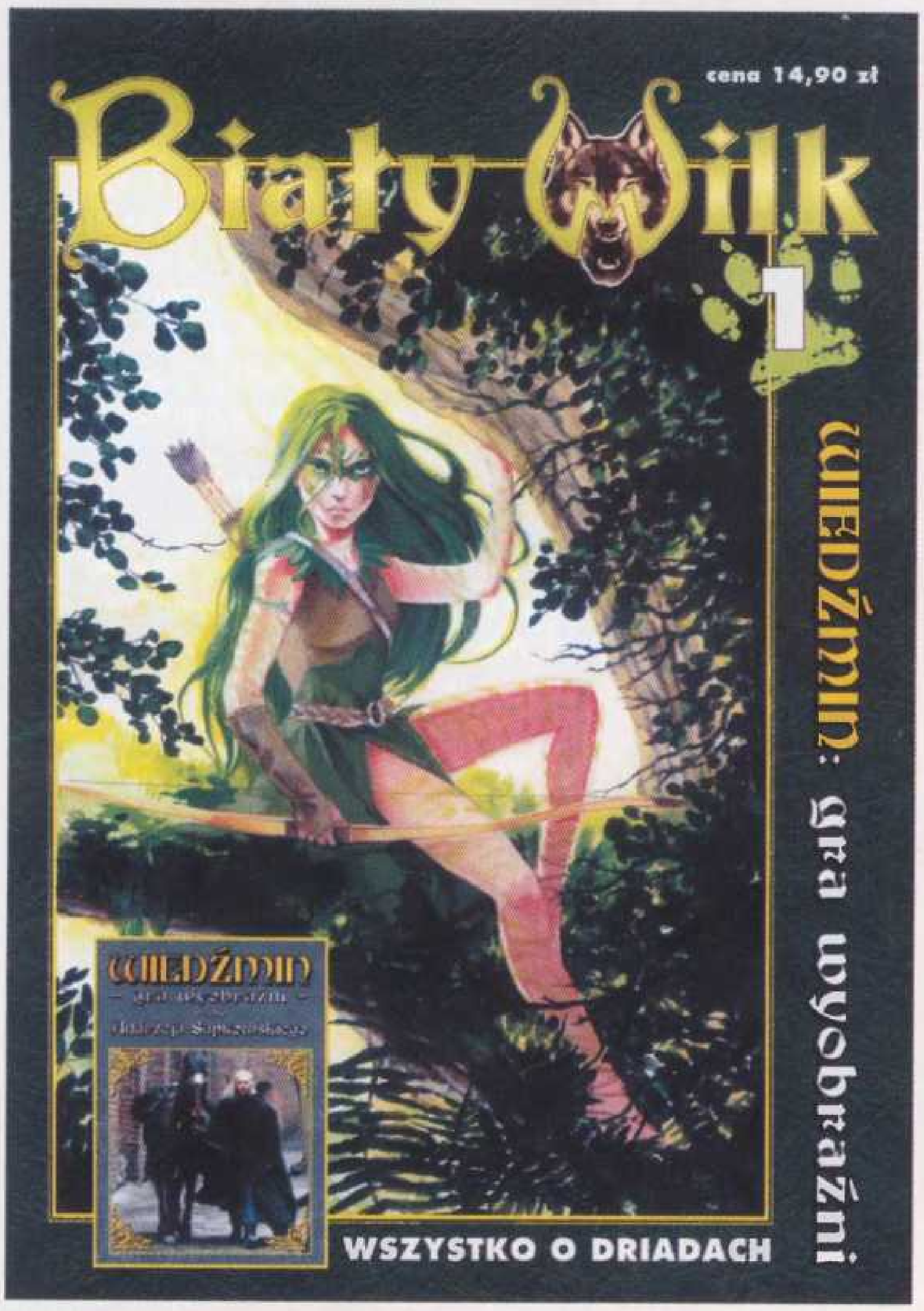
Dalsza część podręcznika skupia się na kulturze driad. W tej sekcji przeczytasz o początkach rasy, języku leśnych panien, ich ubiorze, stosunku do innych ludów, dowiesz się także na jakich terenach można driady najczęściej spotkać. Kolejne informacje zawarte w dodatku to między innymi wskazówki dotyczące sposobu odgrywania bohaterki należącej do leśnego ludu, ale także konkretne zasady specjalne dla walki strzeleckiej (wszak cuda, jakie driady potrafią wyczyniać ze swymi łukami słynne są na całym świecie) oraz magii drzew (tu oczywiście nie zabrakło charakterystyk działania nowych zaklęć oraz magicznych przedmiotów). Część poświęcona magii zawiera niestety raczej mikrą liczbę czarów (jest ich tu raptem sześć) – wielka szkoda, bowiem obawiam się, że wielu graczy może odrzucić pomysł wcielenia się w ogólnie ciekawą postać czarodziejki drzew ze względu na to, że opracowano zbyt mało zaklęć w klimacie jej konkretnej specjalizacji. Na koniec sekcji z zasadami autorzy dolepili jeszcze króciutki ustęp o zastosowaniu driad jako adwersarzy, wraz z charakterystykami rodem z sekcji o potworach w podręczniku głównym.

Pod koniec dodatku znalazła się również przygoda ocierająca się tematyką o driady. Scenariusz ma swoje dobre momenty, choć do błyskotliwych nie należy. Z całą pewnością jednak przyda się początkującym mistrzom gry, głównie za sprawą znakomitych wskazówek odautorskich, dotyczących zastosowania różnych dodatkowych bodźców podczas sesji (vide muzyka, oświetlenie, itd.).

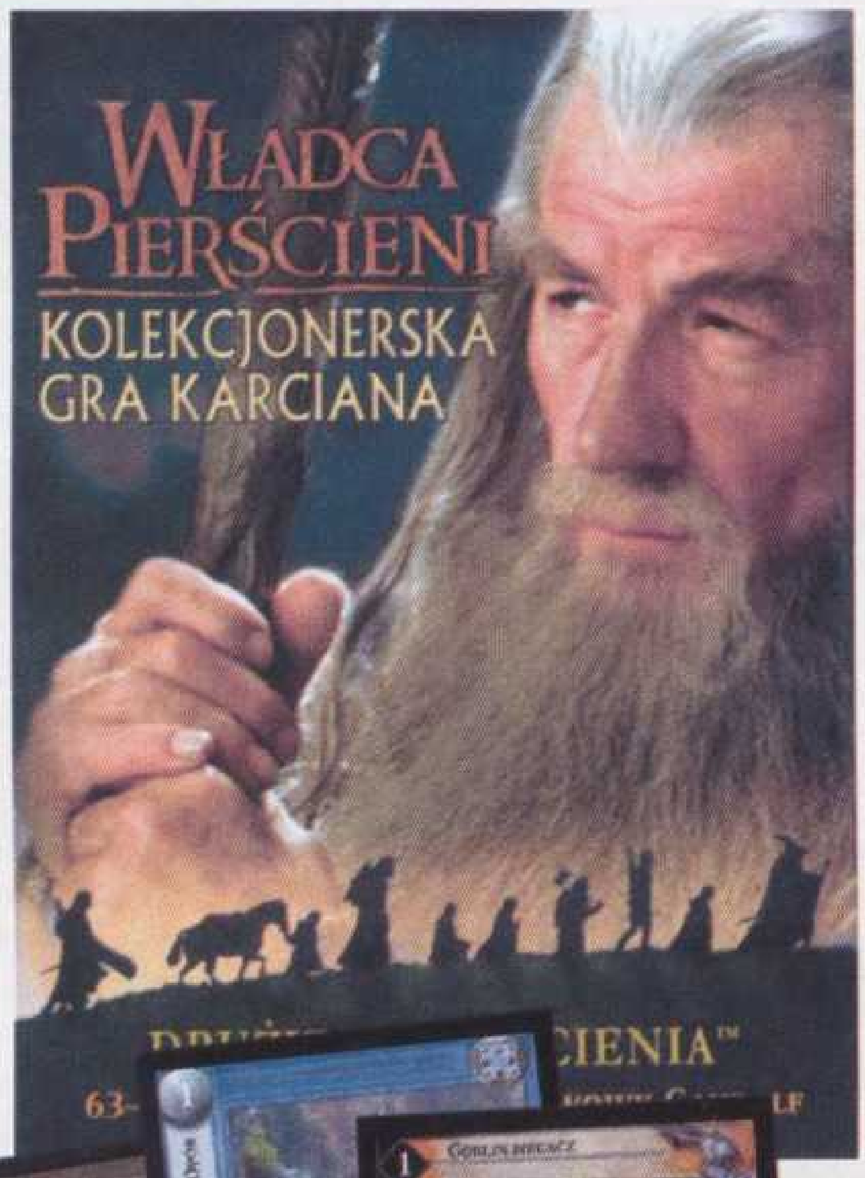
Kilka ostatnich stron poświęcono ku mojemu zaskoczeniu relacji z premiery „Wiedźmina: Gry wyobraźni", która miała miejsce w Warszawie oraz materiałowi o imprezie „Piknik z Wiedźminem". Autorzy we wstępie „Białego Wilka" tłumaczą co prawda, że ich rozszerzenie ma łączyć w sobie elementy magazynu i dodatku, sądzę jednak, że znacznie lepiej zrobiliby skupiając się wyłącznie na umieszczaniu w tym cyklu materiałów do gry. Myślę, że każdy wolałby choćby pięć dodatkowych stron z zaklęciami dla driad niż relacje z imprez tej samej objętości. ❐

Michał Nowakowski

Wydawca: Wydawnictwo MAG
Ocena: 7/10



WŁADCA PIERŚCIENI
KOLEKCJONERSKA GRA KARCIANA



Film „Drużyna pierścienia" na podstawie pierwszego tomu trylogii „Władca Pierścieni" pióra mistrza Tolkiena zrobił na całym świecie furorę (całkiem zasłużenie swoją drogą). Jeszcze przed premierą owego obrazu pojawiały się wieści o trwających pracach nad serią gier „bez prądu" opartych na motywach książki. Jednym z nich była karcianka doświadczonej firmy Decipher (na koncie mają między innymi pamiętną karciankę „Star Wars"). Premiera tego tytułu jest w naszym kraju o tyle szczególna, że gra ta ukazała się w naszym kraju w języku polskim jako „Władca Pierścieni – Kolekcjonerska gra karciana" nakładem Wydawnictwa ISA. Jest to chyba pierwsza w Polsce premiera karcianki tego kalibru, choć dawniej zdarzyły się już pamiętne „Doom Trooper", „Kult Maga" oraz znacznie gorzej wydany „Illuminatus" firmy Copernicus.

Myliłby się ten, kto sądziłby, że „Władca Pierścieni – KGK" to pierwsza gra karciana oparta na motywach trylogii Tolkiena. Parę lat temu pisałem na łamach „Bez prądu" o znakomitym tytule „Middle Earth – The Wizards" firmy I.C.E. Wersja firmy Decipher wykorzystuje w pewnym stopniu pomysły zastosowane we wspomnianej grze, niemniej jednak już po pierwszych kilku partyjkach mogłem ze spokojnym sumieniem stwierdzić, że mechanika samej zabawy jest o niebo przyjemniejsza w użyciu.

Podobnie jak w „The Wizards", gracze we „Władcy Pierścieni" kierują poczynaniami własnych drużyn, poruszając się po kolejnych obszarach Śródziemia, zaś osoba, która akurat nie jest aktywna rzuca kłody pod nogi zespołu przeciwnika, zagrywając wrogów i nieforunne zdarzenia. Obydwie gry różnią jednak cele gry. W „The Wizards" gracz osiągał zwycięstwo, jeśli zaniósł jedyny pierścień do Orodruiny lub uzyskał odpowiednią ilość punktów, za wypełnienie odpowiednich zadań. We „Władcy Pierścieni" z kolei laury spadają na głowę tego, kto pierwszy przemierzy 9 obszarów, na które składa się droga drużyny, przy jednoczesnym zachowaniu życia powiernika pierścienia (może to być tylko Frodo lub Sam). Alternatywnym sposobem zwyciężenia jest również „owładnięcie" powiernika z drużyny oponenta przy pomocy odpowiednich atutów. Rozgrywka polega z grubsza na przemieszczaniu w trakcie własnej rundy swojej drużyny, dołączaniu do postaci użytecznych przedmiotów oraz walce z przeciwnościami losu zagrywanymi przez przeciwnika. Brzmi to dość prosto, w rzeczywistości jednak ponad 360 atutów z wersji podstawowej oferuje olbrzymie możliwości kombinacji podczas układania talii oraz w trakcie samej zabawy. „Władca Pierścieni" ma po prostu wszystkie atuty znakomitej karcianki, wśród których najważniejsza jest bodajże prostota zasad, nie ograniczająca jednocześnie graczy od strony taktyki.

Kilka słów bez wątpienia wypada poświęcić oprawie graficznej gry. Tak jak w karcianych „Star Wars", również tu spotkasz się z ilustracjami w postaci zapierających w piersiach kadrów z filmu. Do tego dochodzi jeszcze wspaniały papier na jakim ISA wydała ów tytuł – w sumie to po prostu najlepiej wydana do tej pory karcianka w naszym kraju. Osobne słowa pochwały dla Wydawnictwa ISA należą się za znakomite spolszczenie gry – oby więcej takich inicjatyw na naszym rynku. „Władca Pierścieni" to musowy zakup dla miłośników Tolkiena lubiących inteligentną rozrywkę. ❐

Michał Nowakowski

Wydawca: Decipher
Polski wydawca: Wydawnictwo ISA
Ocena: 10/10

Z KRAJU

ISA zapowiada, że już na przełomie kwietnia i maja ma się pojawić „Dungeons & Dragons – Fabularna gra przygodowa", czyli wprowadzenie do zasad zwykłego „D&D" w polskiej wersji językowej. W czerwcu natomiast na sklepowe półki powinien trafić „Podręcznik gracza" do wspomnianego systemu, zaś w dwutygodniowych odstępach będą się pojawiać kolejno: „Podręcznik mistrza podziemi", „Księga potworów", na końcu zaś pierwszy świat opisany w podręczniku „Żyjący Greyhawk". Wszystkie podręczniki będą oczywiście po polsku, zaś nieoficjalna plotka głosi, że książki owe będą jednymi z najtańszych w historii RPG w naszym kraju. Ponadto ISA zapowiada, że już niedługo ukaże się w naszym kraju mieszanka RPG, planszówki oraz figurkowej gry bitewnej o tytule „MageKnight – Dungeons" – tytuł ten pojawi się u nas z polskojęzyczną instrukcją. Sama gra na Zachodzie zebrała masę pozytywnych recenzji, jej popularność zaś porównuje się do szału jaki wywołał swojego czasu „Talisman" firmy Games Workshop (w Polsce gra ta nosiła tytuł „Magia i Miecz").

W chwili, gdy czytacie te słowa w sklepach powinien znajdować się już kolejny dodatek do systemu „Gasnące słońca" wydawanego w Polsce przez MAGa. Rozszerzenie nosi tytuł „Kapłani niebiańskiego słońca" i skupia się na instytucji Kościoła w świecie gry. W sprzedaży powinien również być „Biały Wilk 2: Tajemnice Novigradu", w którym opisano dokładnie jedno z największych miast świata Wiedźmina. Ponadto MAG wydaje również pierwszy tom kolejnej sagi Dave'a Duncana (autor cyklu o Szermierzu o tytule „Zaklęta wnęka").

ZE ŚWIATA

Swords and Sorcery, pododdział firmy White Wolf („Wampir: Maskarada", „Wilkołak: Apokalipsa"), ogłosił iż pracuje nad papierową grą fabularną opartą na świecie sieciowego rolpleja „Everquest". Gra ma opierać się na systemie „d20", zaś w Stanach tytuł ten ma trafić do sprzedaży latem. Tymczasem wydawca zapowiada już pięć podręczników (w tym trzy podstawowe) – na stronie http://white-wolf.com można z kolei złożyć zamówienie na pierwsze z nich.

M.N.

MUZYKA

Muzyka heavy metalowa po dekadzie kryzysu (mam na myśli lata dziewięćdziesiąte) zdaje się powoli odzyskiwać swoją dawną pozycję. Powstające zespoły prezentują coraz szerszą ofertę muzyczną, w której niemal każdy może znaleźć coś dla siebie. Doskonałym przykładem może być najnowsza płyta brytyjskiego zespołu Blaze, pt. „Tenth Dimension".

Grupa została założona w 1999 roku przez byłego wokalistę Iron Maiden, Blaze'a Baileya, który po rozstaniu z legendarnymi muzykami postanowił pójść własną drogą. W obu wydanych dotychczas albumach (pierwszy to Silicon Messiah) poruszana jest tematyka z gatunku science-fiction. Po rozważeniu problematyki buntu myślących komputerów tym razem skupiono się na podróżach w czasie. Wszystkie dwanaście utworów na płycie układa się w opowieść o naukowcu, który odkrył metodę przemieszczania się w czasie, w wyniku czego stał się celem ludzi planujących wykorzystać wynalazek do niecnych celów. Wczucie się w atmosferę historii ułatwia książeczka dołączona do płyty, wykonana w formie luźnych notatek naukowca.

Same piosenki są zaś takie, jakie być powinny – dobrze zagrane, dość agresywne, zarówno dzięki stosunkowo ciężkim gitarom, jak i wysiłkom wokalisty Baileya, który jest posiadaczem mocnego i oryginalnego głosu. Znaleźć tu można zarówno kompozycje szybkie (takie jak Speed of Light), jak również nieco wolniejsze i refleksyjne (np. Meant to Be). Dość interesująco uchwycono klimat związany z tematyką fantastyczną, który jednak nie przeszkadza w żaden sposób w odbiorze bardzo melodyjnej muzyki, świetnie zagranej i wyprodukowanej.

Tenth Dimension okazuje się bardzo dobrą propozycją dla wszystkich, którzy lubią nieco cięższą muzykę (jednak, co podkreślę, melodyjną) oraz wszelkiej maści miłośników fantastycznych historii.

Piotr Bilski

Blaze: Tenth Dimension
SPV Poland 2002.

KSIĄŻKI

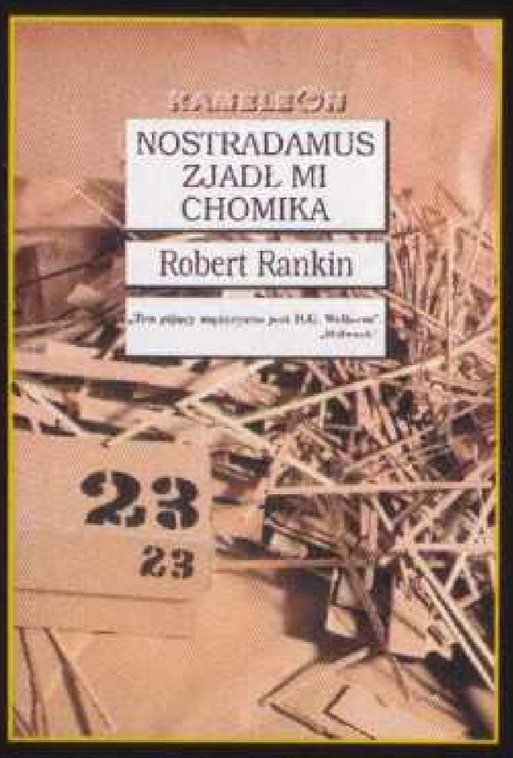
Urodzony w 1964 roku Eric S. Nylund, zanim cały swój czas poświęcił na pisanie powieści science-fiction i fantasy, pracował jako komputerowiec i redaktor encyklopedii multimedialnej Microsoftu, do której opracowywał teksty znanych naukowców. Tym, co najbardziej pociąga Nylunda w literaturze, jest jej siła kreacyjna – możliwość kreowania światów, które rządzą się innymi prawami niż otaczająca nas rzeczywistość.

W powieści „Miasteczko Dry Water", postmodernistycznym połączeniu science-fiction, fantasy, opowieści grozy i prozy społeczno-obyczajowej, autor z godnym podziwu wyczuciem tasuje karty pozbierane z różnych talii i tworzy niepowtarzalną scenerię dla wydarzeń o charakterze magicznym.

Larry Nigitis, Chińczyk, trzydziestopięciolatek z nadwagą, o niemodnej fryzurze, dysponuje tajemniczym darem: jest w stanie przewidzieć przyszłość. Za każdym razem, nie sprawdzając daty ważności, wie, kiedy mleko jest zepsute. Wie też, jak i kiedy jego rozmówca pożegna się z tym światem. Nigitis ucieka od swej narzeczonej po wizji ich przyszłego życia, i przybywa do małego miasteczka o nazwie Dry Water. Chce napisać kolejną książkę science-fiction, jednak to, co dzieje się wokół niego przerasta nawet wyobraźnię pisarza SF. Dry Water to jakby enklawa niezwykłości; pradawne siły magii mają tu swój matecznik. Duchy i czarnoksiężnicy, czarownice i szamani Indian Navajo, pioruny ścigające ludzi i czarne kruki obsiadające stadami ulice – oto pejzaż godny mrocznych nowel Edgara Allana Poe. Uwikłany w dziwną grę, której nie rozumie, poznając swoich wrogów jak też opiekunów, Larry powoli przekonuje się, że jego pobyt w Dry Water nie jest przypadkowy. Czy jest prorokiem, o jakim od dawna mówiło się w świecie duchów? Czy zdoła tak pokierować wydarzeniami, by nie sprawdziła się okrutna wizja jego śmierci? Warto się przekonać.

Wojciech M. Chudziński

„Miasteczko Dry Water",
Eric S. Nylund,
tłum. Paweł Wieczorek,
Wyd. Zysk i S-ka, Poznań 2001.



Robert Rankin należy do pisarzy posiadających wierną rzeszę czytelników, którzy uwielbiają jego specyficzny humor. Ulubionym zajęciem Anglika jest robienie sobie żartów ze wszystkiego. Daje temu wyraz honorując najlepszą książkę wszech czasów nagrodą swego imienia i przyznając ją co roku samemu sobie. Polski czytelnik mógł zapoznać się z kilkoma powieściami Rankina, m.in. z „Antypapieżem", „Księgą spraw ostatecznych" oraz „Poszukiwaczami zaginionego parkingu".

W nowej książce, zatytułowanej „Nostradamus zjadł mi chomika", pisarz snuje opowieść jak zwykle nie pozbawioną znamion szaleństwa, skupiając się na wydarzeniach w małej miejscowości Brentford, która przypomina nieco Wielki Guslar Bułyczowa. Główny nurt życia w miasteczku przepływa przez puby o tak dziwnych nazwach, jak „Małpa Tota" czy „Skurczony Łeb". Spotykają się w nich osobnicy stanowiący najdziwniejszą galerię osobliwości świata. Kultywuje się tu też tradycje: w legendarnym pubie „Latający Łabędź", w każde Boże Narodzenie barman jest obdarowywany takimi prezentami jak: maszyna do zamieniania metali nieszlachetnych w złoto, albo przez przypadek wykopana na działce... Arka Przymierza. Ale to jedynie wstęp do magicznych wydarzeń, które zawładną miasteczkiem wkrótce. Bowiem w szopie na tyłach pubu pojawi się nieoczekiwanie Hitler, ludźmi z sąsiedztwa zacznie sterować tajemniczy stwór żywiący się czasem, a główni bohaterowie odbędą wycieczkę w przyszłość, skąd przywiozą niezwykłą technologię zdolną zrewolucjonizować przemysł filmowy w Hollywood.

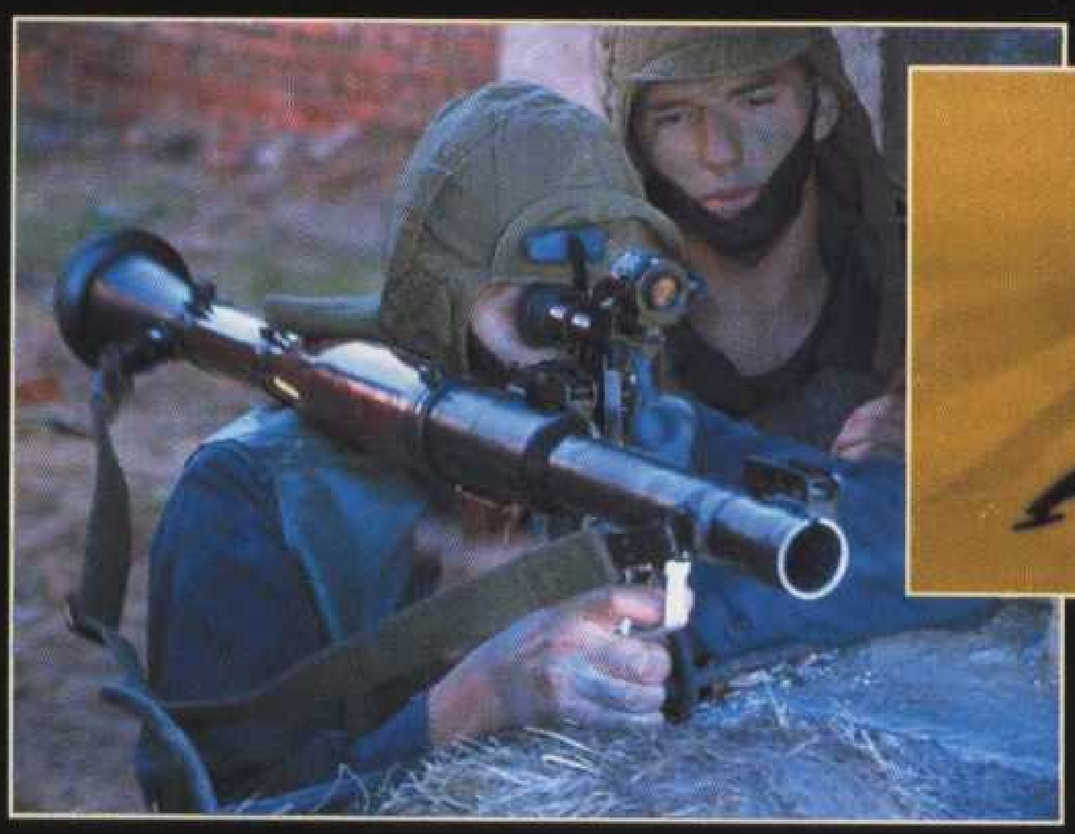
Powieść Rankina stanowi kpinę z popularnych dziś mitów popkultury: UFO, Archiwum „X", tajnych technologii w nazistowskich Niemczech, czy wrogo nastawionych do ludzi Obcych. Nie jest mimo to krytyką podobnych szaleństw. Rankin, co doskonale daje się wyczuć, uwielbia tego typu historie, a mrużąc do nas oko, robi to z wdziękiem.

Wojciech M. Chudziński

„Nostradamus zjadł mi chomika",
Robert Rankin,
tłum. Paweł Wieczorek,
Wyd. Zysk i S-ka, Poznań 2001.

AVALON

KINO



Świat niedalekiej przyszłości. Znudzona nieciekawą egzystencją młodzież zatraca się w tajemniczej grze wojennej pt. „Avalon". Stanowi ona swoiste połączenie realnego i cyfrowego świata. Gra daje niemal nieograniczone możliwości, ale jest również szalenie niebezpieczna. Co chwila kolejny gracz „powraca" z wirtualnej rzeczywistości w stanie śmierci klinicznej. Jednym z zawodowych graczy jest Ash, która za wszelką cenę zamierza zostać mistrzem „Avalonu"...

Japoński reżyser Mamoru Oshii to dziś prawdziwa legenda. Znany na całym świecie twórca japońskiego anime (m.in. głośnego „Ghost in the shell"), którego filmy trafiają dziś nie tylko do grup fanów, tym razem zrealizował film fabularny będący rozwinięciem jego pomysłu sprzed dekady. W pracach nad ostatecznym kształtem scenariusza pomógł mu jego współpracownik: Kasunori Ito. Pomysł, aby odtwórczyni głównej bohaterki poszukać w Europie Wschodniej okazał się strzałem w dziesiątkę. Rolę Ash zdobyła ostatecznie Małgorzata Foremniak (niezmiernie popularna obecnie dzięki postaci dr Zosi Stankiewicz w serialu „Na dobre i na złe"). Obsadę uzupełnili inni polscy aktorzy (m.in. Bartek Świderski, Jerzy Gudejko i Dariusz Biskupski).

„Avalon" jest koprodukcją polsko-japońską. W Polsce powstało większość zdjęć (m. in. we Wrocławiu), przygotowano scenografię i nagrano muzykę. Przy realizacji „Avalonu" wykorzystano kilkuset statystów i grupę kaskaderów. Część ekipy stanowili Polacy (m. in. operator Grzegorz Kędzierski czy autorka kostiumów Magdalena Tesławska), część natomiast Japończycy (kompozytor Kenji Kawai czy twórcy efektów specjalnych). Ponad 90% czasu poświęconego na realizację filmu zajęła praca nad efektami cyfrowymi. Nakręcone sceny z tradycyjnymi i pirotechnicznymi efektami były następnie przerabiane przy pomocy animacji komputerowej dla uzyskania świata „Avalonu", który chciał stworzyć Mamoru Oshii (m.in. wykorzystanie scenografii generowanych komputerowo czy czarno-białej stylistyki obrazu). Wykorzystano przy tym specjalistów tak japońskich, jak i amerykańskich.

„Avalon" to pierwszy w historii kinematografii japońskiej film, w którym zastosowano nowy system dźwiękowy Dolby Digital Surround EX (6.1 kanałowy stworzony przez firmy Dolby i LucasFilm dla „Mrocznego widma").

Czy „Avalon" okaże się kolejnym przełomem w karierze Mamoru Oshii i trafi do szerszej publiczności niż fani japońskiej anime i science-fiction, przekonamy się 12 kwietnia.

oprac.
Robert Wiśniewski

Reżyseria: Mamoru Oshii
Obsada: Małgorzata Foremniak, Władysław Kowalski, Zuzanna Kasz, Alicja Sapryk, Bartek Świderski, Jerzy Gudejko i inni
Dystrybucja: Monolith

DVD

A.I. SZTUCZNA INTELIGENCJA

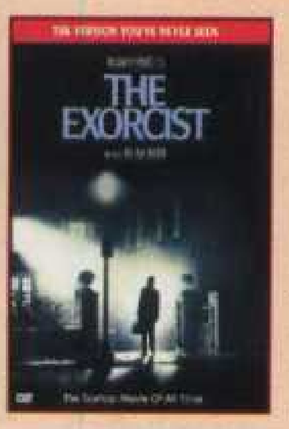
Ostatni film Stevena Spielberga jest hołdem dla S. Kubricka i spełnieniem marzeń reżysera. Historia poszukiwania własnej tożsamości robota-chłopca, który potrafi kochać i czuć jak normalne dziecko, olśniewa wspaniale wykreowanym światem przyszłości. Bardzo dobre aktorstwo (H.J. Osment i J. Law) i znakomite efekty specjalne to uczta dla oka.

Na DVD „A.I." to prawdziwa perełka. Dwupłytowe wydanie zachwyca jakością (m. in. dźwięk DD Surround EX) i bogactwem dodatków, m.in. mnóstwem materiałów o szczegółach realizacji czy efektach specjalnych.

DOGMA

Film Kevina Smitha („W pogoni za Amy" i „Clerks - sprzedawcy") wywołał sporo zamieszania. Przede wszystkim ze względu na podejście do spraw religii katolickiej. Historia dwóch upadłych aniołów, jest specyficzną komedią wywołującą momentami skrajne oceny. Nie zmienia to jednak faktu, że finał opowieści wcale nie jest antyreligijny, a humor nie odbiega od tego, który do tej pory prezentował swoim fanom ten właśnie reżyser. Do tego film okraszono całą plejadą gwiazd (M. Damon, B. Affleck, Ch. Rock, S. Hayek). W dodatkach sporo materiałów o twórcach, obsadzie i realizacji.

EGZORCYSTA



To już klasyk światowego kina, a horroru w szczególności. „Egzorcysta" Williama Friedkina, mimo swoich lat (1973), ciągle jednocześnie przeraża i zachwyca. Wspaniałe kreacje aktorskie (E. Burstyn, M. von Sydow i L. Blair), mroczny scenariusz, a przede wszystkim atmosfera wykreowana dzięki sprawnej reżyserii i zdjęciom uzyskały nową formę. Film jest wersją reżyserską o 11 minut dłuższą od pierwotnej, z poprawionym cyfrowo obrazem i dźwiękiem. A i w dodatkach fani znajdą sporo ciekawostek.

Z ostatniej chwili...

Od 25.02.2002 użytkownicy programu Morpheus zostali odcięci od sieci P2P opracowanej przez firmę FastTrack. Operator systemu wymiany plików zmienił protokół transmisji danych w sposób uniemożliwiający pracę starszego oprogramowania (między innymi linuksowej wersji KaZaA), co oznacza możliwość korzystania z niego jedynie przez użytkowników aplikacji KaZaA Media Desktop oraz Grokster w wersji 1.5.

Firma Microsoft kończy pracę nad prostym narzędziem dla mniej zaawansowanych użytkowników, które umożliwi im samodzielne załatanie wszelkich dziur w systemie Windows. Interfejs programu bazuje na dobrze znanym mechanizmie tzw. kreatora, badającego nie tylko wersję zainstalowanych składników systemu, lecz również ich konfigurację, oraz wykrywającego mało bezpieczne hasła. Ponadto program będzie automatycznie pobierał i instalował niezbędne łaty. Narzędzie powstaje na życzenie Billa Gatesa i ma być dostępne od marca 2002 roku.

O północy 19.02.2002 roku zamknięta została oficjalna strona przejętej przez nVidię firmy 3Dfx. Obecnie serwis oferuje jedynie odnośniki do serwisu traktującego o tematyce Voodoo oraz na strony nVidii. Zamknięcie serwisu to zamknięcie pewnej ery – ery, która zapoczątkowała rozwój akceleratorów grafiki. Korporacja 3Dfx była pierwszą, która zaprezentowała pod koniec 1996 roku wstępne egzemplarze akceleratora Voodoo. Masowo nowy produkt wszedł na rynek rok później, robiąc oszałamiającą karierę. Na klęskę tej historycznej firmy prawdopodobnie miały wpływ m.in. błędne decyzje strategiczne, spóźnione premiery produktów, a w konsekwencji trudności finansowe.

NOWY SHARP LL-T1512W

15" monitor LCD

www.sharp.com

Monitory LCD mimo swojej aktualnej ceny i informacji na temat przewidywanego jej wzrostu cieszą się sporym zainteresowaniem. Na polskim rynku pojawił się nowy monitor LCD – SHARP LL-T1512W. Jest to najbardziej zaawansowany technologicznie monitor LCD o przekątnej ekranu 15 cali w ofercie SHARPa. Panel monitora został wyprodukowany w technologii „ASV-BLACK TFT", dzięki czemu uzyskano bardzo szeroki kąt widzenia, krótki czas reakcji matrycy oraz niezwykle wysoki kontrast w rzeczywistych warunkach pracy. Jasność 220 cd/m2 i kontrast 350:1 zapewniają doskonałą jakość obrazu, który jest widoczny z każdego kierunku. Kąt widzenia wynosi 170 stopni w poziomie i pionie. Czas reakcji matrycy wynosi zaledwie 25 ms. Monitor wyposażony został w hub USB, co nieraz okazuje się bardzo przydatne. Wymiary monitora wynoszą 370 x 150 x 355 mm, waga 4,4 kg. Podstawowa rozdzielczość pracy monitora wynosi 1024x768. Monitor LL-T1512W jak wszystkie monitory LCD SHARPa spełnia rygorystyczną normę emisji promieniowania elektromagnetycznego TCO'99. Objęty jest 3-letnią gwarancją producenta na wszystkie podzespoły.

Sugerowana cena detaliczna netto urządzenia wynosi 2650 zł.

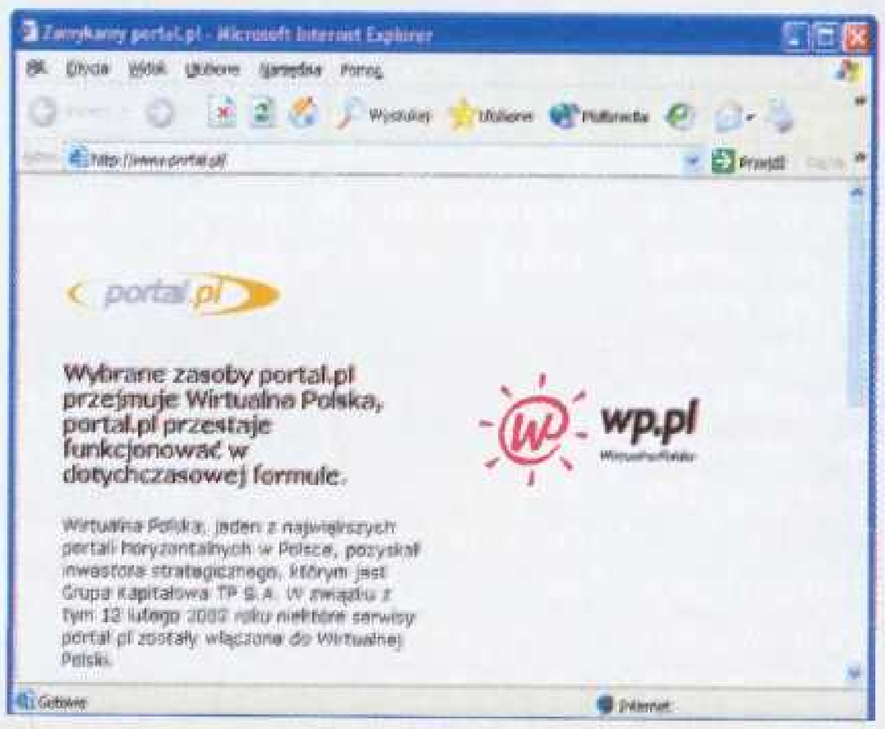
TRUDNE CZASY PORTALI INTERNETOWYCH

Zamknięcie Portal.pl

www.portal.pl

Portal.pl stworzony w maju 2000 roku przez TP Internet zakończył działalność, a jego zasoby przejmuje Wirtualna Polska – poinformował rzecznik TP Internet Radosław Żuk. Wirtualna Polska, jeden z największych portali horyzontainych w Polsce, pozyskała inwestora strategicznego, którym jest grupa kapitałowa TP SA. W związku z tym 12 lutego 2002 roku wybrane zasoby Portalu.pl zostaną włączone do Wirtualnej Polski – napisał w komunikacie R.Żuk.

Portal WP został założony w 1995 roku. Od października 2001 roku jego strategicznym inwestorem jest grupa kapitałowa TP SA, której spółka TP Internet zarządza udziałami (obecnie ponad 50% akcji). TP Internet sp. z o.o. powstała we wrześniu 1999 roku jako spółka internetowa Telekomunikacji Polskiej SA. Wirtualna Polska jest jednym z najpopularniejszych polskich portali internetowych. W badaniach oglądalności plasuje się na drugim miejscu. Jej głównym konkurentem jest portal Onet.pl.



INKCHARGER TM600

Napełniacz kartridży

www.agawa.pl

Ink Charger TM 600 to uniwersalna maszyna do napełniania kartridży atramentowych do drukarek typu Hewlett Packard 26/29 oraz 45. Dodatkowo po założeniu specjalnej igły może ona być zastosowana praktycznie do wszystkich typów kartridży. Maszyna jest wyposażona w pompę próżniową i przystawkę ssącą, dzięki czemu można nią udrażniać dysze drukujące głowicy, odsysać z kartridża resztki starego atramentu, płynu czyszczącego lub banieczek powietrza. Istnieje także możliwość regulowania prędkości napełniania oraz ilości dozowania atramentu. Wygoda i prostota obsługi jest zasadniczą zaletą maszyny InkCharger TM600, o czym można się było przekonać na tegorocznych Targach KOMPUTER EXPO 2002.

LINUX DO GIER?

Max Payne na Linuxie

www.transgaming.com

Programiści z firmy TransGaming poinformowali o kolejnym sukcesie związanym ze środowiskiem WineX. WineX jest oprogramowaniem współpracującym z systemem operacyjnym Linux i pozwalającym na uruchamianie programów napisanych z myślą o systemie Windows i korzystających z biblioteki DirectX. Tym razem najnowsza wersja WineX umożliwiła uruchomienie pod systemem Linux gry „Max Payne", wykorzystującej DirectX 8.0.

KONIEC FIRMY ELSA

Producent kart zbankrutował

www.elsa.com

Jedna z najbardziej znanych firm zajmujących się produkcją kart graficznych do zastosowań profesjonalnych i pół-profesjonalnych przestała istnieć. Niemiecka ELSA zmuszona została do ogłoszenia bankructwa. ELSA wsławiła się przede wszystkim znakomitymi kartami graficznymi zbudowanymi na bazie układów Quadro, przeznaczonymi dla profesjonalistów. Powodem bankructwa było rosnące zadłużenie wobec wierzycieli, między innymi firmy Gigabyte. Żadna z firm nie zdecydowała się na przejęcie zadłużonej na 38 milionów euro ELSY. Jej bankructwo także niepomyślnie może wpłynąć na nVidię, gdyż jest to już drugi producent, który przestaje produkować i sprzedawać produkty wykorzystujące uklady nVidii na rynku europejskim. Pierwszym był Hercules, który to wycofał się ze współpracy z firmą nVidia, jednocześnie rozpoczynając sprzedaż kart z układami ATI. Nie jest jednak

pewne, czy nazwa ELSA zniknie zupełnie z komputerowego światka. Jest to bardzo dobra marka handlowa, uznana przez wielu użytkowników. W dodatku ELSA znana jest na świecie z tworzenia znakomitych sterowników pod programy typu CAD czy 3D Studio MAX, co może być zachętą dla jakiejś firmy do wykupienia bankruta. Chodzą pogłoski, że zainteresowana jest tym firma VisionTek, producent znany na rynku amerykańskim.

PENTIUM 4 ENERGOŻERNY

Nie dla notebooków

www.intel.com

Pentium 4 nie pójdzie drogą Pentium 3. Firma Intel poinformowała, że nie należy oczekiwać energooszczędnych wersji układu. Na rynku pojawi się najprawdopodobniej procesor Pentium 4-M przeznaczony dla notebooków. Układy P4 nie trafią jednak do najmniejszych komputerów przenośnych – w nich aż do roku 2003 montowane będą pracujące przy niskim napięciu wersje Pentium 3, które później zastąpi chip Banias. Informacja nie jest zaskoczeniem, wiadomo bowiem, że Pentium 4 zużywa sporą ilość energii, nagrzewając się do wysokich temperatur. Najmniejsze notebooki mają stosunkowo słabe chłodzenie i dostosowane do rozmiarów komputera gabaryty baterii. Baterie nie byłyby w stanie zapewnić poprawnego działania procesora.

POLACY NIE GĘSI...

Polskie notebooki

www.action.com.pl

Firma Action informuje, że wśród montowanych przez nią notebooków z rodziny Actiona znalazły się kolejne dwa modele. Pierwszy z nich – Actina Max przeznaczony jest dla mniej wymagających użytkowników. Zbudowany na bazie procesorów firmy Intel, ma wbudowane napędy FDD i CD-ROM, modem V.90 oraz port podczerwieni IrDA. Jego cena wynosi 3.900 zł.

Drugi komputer – Opal charakteryzuje się niewielką wagą (1,5 kg), ma 12-calowy wyświetlacz ciekłokrystaliczny TFT pracujący w rozdzielczości 1024x768 pikseli oraz „mobilny" procesor Intel Celeron. Również w ten model wbudowano port IrDA oraz modem, jego dysk twardy ma pojemność 10 GB, a komplet uzupełniają zewnętrzny napęd CD-ROM i stacja dysków elastycznych. Komputer dostępny jest w cenie 4.670 zł.

NOWE MONITORY W OFERCIE LG

LCD, Flatrony oraz głośniki multimedialne

www.lge.com

LG Electronics Polska wprowadziła do oferty kolejne modele monitorów komputerowych. O nowe produkty wzbogaciły się linie monitorów ciekłokrystalicznych (LCD), Studioworks oraz linia ezFlat. Flatron LCD-563LE jest typowym 15-calowym monitorem powszechnego użytku o maksymalnej rozdzielczości 1024x768 przy częstotliwości odświeżania ekranu równej 85 Hz.

Flatron LCD-782LE to monitor, którego przekątna ekranu wynosi 17 cali. Wyposażono go w hub USB. Jego rozdzielczość wynosi 1280x1024-/75 Hz, a częstotliwość odświeżania to 30-80 kHz w poziomie i 56-85 Hz w pionie.

Flatron L-1800P jest największy spośród nowych monitorów ciekłokrystalicznych (ekran o przekątnej 18 cali). Podobnie jak pozostałe dwa monitory LCD, wyposażony jest w złącze hub USB. Ekran Flatrona L-1800P ma pokrycie antyodblaskowe i antystatyczne poprawiające jakość obrazu.

Linia monitorów ezFlat jest nowością w ofercie LG Electronics. Nowe modele to ezFlat e900B/S (19 cali) oraz e700B/S (17 cali). Oba urządzenia charakteryzują się plamką o rozmiarze 0,25 mm. SW-500M i SW-550M są nowymi modelami z rodziny Studioworks. Jak przystało na typowe monitory multimedialne, w ich obudowę wbudowano głośniki, mikrofon oraz gniazda słuchawkowe i mikrofonowe. Monitory te wyróżniają się zupełnie nowym wyglądem, jakiego jeszcze w ofercie LG Electronics nie było.

COMPOSER MAX

Kopiowanie bez ograniczeń

www.primeratechnology.com

ComposerMAX to najnowszy duplikator płyt CD/DVD firmy Primera Technology. Composer MAX Optical Disc Duplicator może być wyposażony w dwa lub cztery napędy CD-R/DVD-R, dzięki którym nagrywa do 400 płyt bez interwencji operatora. Po wypaleniu krążki mogą być automatycznie transportowane do wyjściowych pojemników lub kolorowej drukarki (atramentowej czy też termicznej) w celu wykonania nadruku w rozdzielczości 2400 dpi. W zależności od rodzaju zadań duplikator może nagrać w ciągu godziny do 250 płyt. Cena urządzenia waha się w zależności od konfiguracji w granicach od 6.500 do 13.000 dolarów.

KALKULATOR GRAFICZNY CASIO ALGEBRA FX 2.0 PLUS

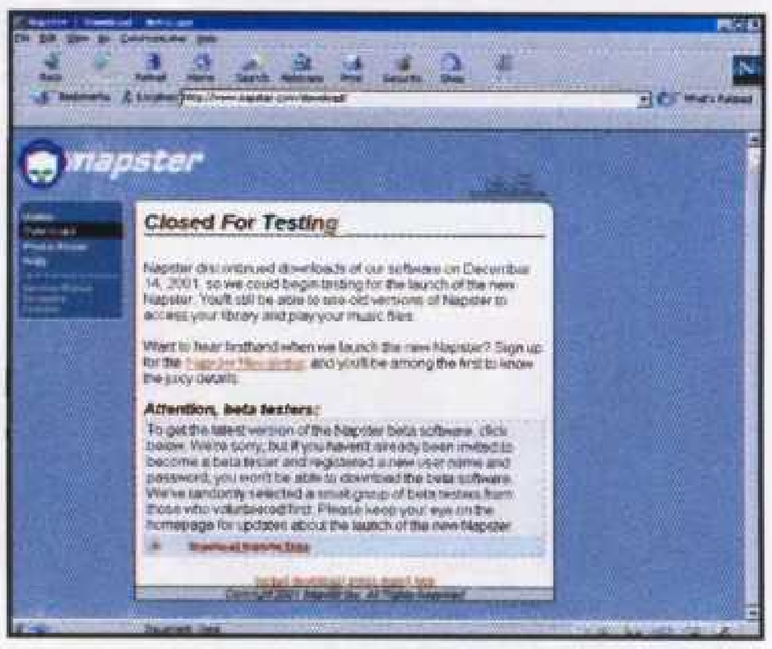
Łatwe liczenie

www.casio.com.

Firma Zibi rozpoczęła sprzedaż kalkulatora graficznego Casio Algebra fx 2.0 Plus. Urządzenie umożliwia m.in. prowadzenie obliczeń finansowych (w tym np. amortyzację), rozwiązywanie równań różniczkowych do dziewiątego stopnia włącznie wraz z ich interpretacją graficzną, a także zawiera rozszerzone funkcje statystyczne. Jego oprogramowanie można rozbudowywać i aktualizować, pobierając nowe programy z Internetu. Algebra fx 2.0 Plus ma wbudowaną pamięć użytkownika o pojemności 144 KB, 768 KB pamięci flash oraz wyświetlacz o rozdzielczości 128x64 punkty. Ponadto kalkulator może współpracować z komputerem (kabel niedostępny w zestawie), innymi kalkulatorami Casio oraz drukarkami etykiet. Cena urządzenia wynosi 679 zł.

NAPSTER „BRUDNY" LECZ CZY TYLKO ON?

W piątek 22.02.2002 r. w ciągnącej się od 2 lat sprawie Napstera nastąpił nieoczekiwany zwrot. Sędzia Marilyn Hall Patel zwróciła się do wytwórni muzycznych z nakazem udowodnienia, że posiadają prawa do tysięcy rozpowszechnianych w przeszłości za pośrednictwem Napstera utworów muzycznych. Mają oni przekonać sąd, że nie starają się zmonopolizować rynku dystrybucji muzyki cyfrowej. Jak do tej pory różnego typu żądania kierowane były raczej pod adresem serwisu internetowego, a nie oskarżających go kompanii muzycznych. Teraz sytuacja uległa zmianie – pani Marilyn Hall Patel stwierdziła, że obydwie strony mają „brudne ręce". Wątpliwości co do praw własności wytwórni płytowych wzięły się z tego, iż muzycy znajdują się w „szarej strefie" regulacji dotyczących praw autorskich. Ogólnie przyjęta zasada zakłada, że wszystko, co pracownik tworzy w trakcie pracy należy do pracodawcy. Jednak muzycy nie pracują na etacie, a ich kontrakty nie przewidują stałego wynagrodzenia. Wobec tego rodzi się pytanie, czy ich umowy z kompaniami muzycznymi należy traktować jako zwykłą pracę, czy tylko użyczenie swoich utworów. Jeśli wytwórniom płytowym nie uda się udowodnić, że posiadają prawa autorskie do dystrybuowanych przez Napstera utworów, będą musiały odstąpić od żądań odszkodowania. Sąd zwrócił również uwagę na tendencje monopolistyczne medialnych gigantów. Równolegle do blokowania działalności niezależnych serwisów internetowych, firmy uruchamiają bowiem własne usługi dystrybucji muzyki w Internecie. Kłóci się to z zasadami zdrowej konkurencji. To dość nieoczekiwane stanowisko sądu sprawiło, że precedensowa dla kwestii praw autorskich w Internecie sprawa Napstera ma szanse ponownie znaleźć się w centrum zainteresowania mediów. Następne posiedzenie wyznaczono na 27 marca 2002.



CIEKAWE WITRYNY W INTERNECIE

THE VIDEO GAME MUSEUM

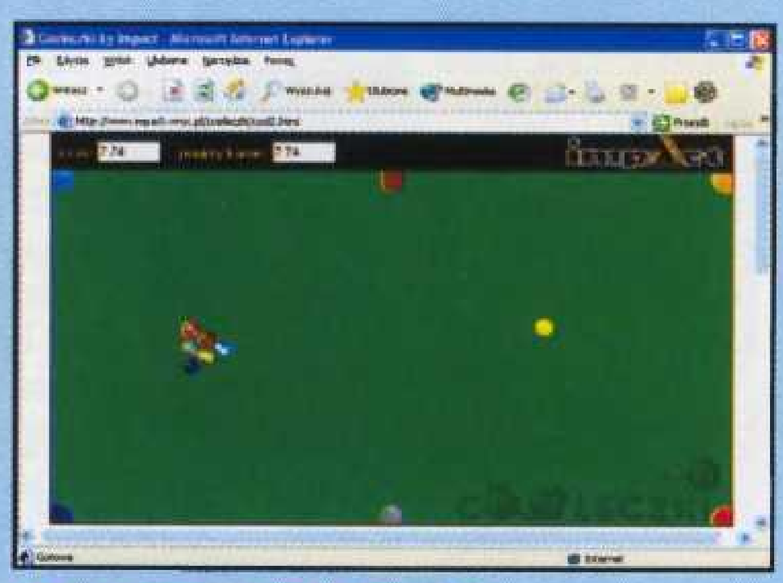
Jeśli lubisz chodzić do muzeum to zapewne chętnie odwiedzisz internetowe muzeum gier wideo. Znajdziesz tam mnóstwo zdjęć ze wszystkich gier, o których zdołasz tylko sobie przypomnieć. Są także informacje o wszystkich komputerach jakie ujrzały światło dzienne. Gdy odwiedza się to muzeum, przypominają się dawne, dobre czasy.

http://www.vgmuseum.com

DODATKI DO CIVILIZATION 3

Po długich oczekiwaniach, w końcu dotrwaliśmy do otwarcia oficjalnej strony internetowej dedykowanej amatorskim modom, mapom i poradom do gry Civilization 3. Aktualnie dostępne są na niej cztery mapy: Ring World, Imperialism, Game Board i Maria's World Map. Mapę może zrobić każdy i wysłać ją pod e-mailowy adres: civ3mod@firaxis.com.

http://www.civ3.com/mods.cfm



COOLECZKI BY IMPACT

Serwis składa się z trzech wyśmienitych gier z serii Cooleczki: CoolKiler, CoolBillard i CoolOrbit. Gry są całkowicie bezpłatne i nie wymagają instalacji. Wystarczy mieć przeglądarkę z obsługą java skryptów. Gry nie wymagają specjalnych umiejętności, na pewno za to trzeba sprawnie poruszać myszką, aby odnieść w nich sukces.

http://www.impact.wroc.pl/cooleczki/

FAXMODEM MINT SQUALL

Małe jest szybkie

Arkadiusz Matczyński

Faksmodem **MiNt Squall** jest kolejnym modelem jaki znalazł się w ofercie firmy **MiNt Group**. Komunikuje się on z komputerem za pomocą łącza USB. Oparty na chipsecie firmy **Rockwell** zapewnia stabilne i szybkie połączenie. Dzięki temu, że wykorzystuje zasilanie z portu USB, zmniejszona jest ilość niezbędnych do podłączenia kabli. Za sprawą niewielkich wymiarów, modem ten może być być doskonałym wyborem dla posiadaczy komputerów przenośnych, którzy jednocześnie chcieliby móc podłączyć go do komputera stacjonarnego. Modem posiada wyłącznie wejście telefoniczne, więc nie ma możliwości podłączenia do niego aparatu telefonicznego.

Podstawowe funkcje modemu

MiNt Squall transmituje dane z szybkością do 56000 bps. W testach modem osiągał zbliżoną do maksymalnej prędkość przy plikach tekstowych. Transmisja faksów natomiast odbywa się z szybkością do 14400 bps ze wszystkimi urządzeniami grupy III. Z przeprowadzonych testów wynika, że modem doskonale radzi sobie na polskich łączach. Test wykonywany był przy połączeniu do urządzenia dostępowego CVX1800 Telekomunikacji Polskiej przez popularny numer 0202122.

ZAWARTOŚĆ ZESTAWU

- modem USB
- instrukcja szybkiego uruchomienia
- przewód USB
- przewód telefoniczny
- CD-ROM ze sterownikami i oprogramowaniem komunikacyjnym

Faksmodem i automatyczna sekretarka

MiNt Squall posiada dualny tryb pracy. Oznacza to, iż automatycznie wykrywa on protokoły ITU V.90, K56 Flex i inne. Także automatycznie następuje wykrywanie typu połączenia – głosu, danych czy faksu. Modem posiada także możliwość opóźnionego wysyłania faxów o dowolnie zaprogramowanym czasie jak i utrzymuje informacje o wysłanych i otrzymanych faksach.

Modem może pracować także jako automatyczna sekretarka. System automatycznej sekretarki i system poczty głosowej jest obsługiwany przez często wykorzystywane w modemach ***Zoltrix*** oprogramowanie FaxTalk. Jest to dobry program, choć nadal brakuje w nim polskiej wersji językowej. Dzięki niemu modem może pracować jako automatyczna sekretarka z samoczynnym odróżnianiem głosu od transmisji faksowej. Nagrania i faksy zapisywane są na dysku twardym komputera, z możliwością obejrzenia lub odsłuchania ich w dowolnym momencie. FaxTalk udostępnia również system skrzynek głosowych identyfikowanych za pomocą numeru wewnętrznego po uzyskaniu połączenia z numerem do którego podpięty jest modem z FaxTalkiem. Obsługuje aż 999 skrzynek. Modem posiada także wiele dodatkowych funkcji, z których wymienić należy powtórne wybieranie numeru abonenta aż do uzyskania połączenia, cyfrowe zabezpieczenie linii PBX, eliminujące możliwość uszkodzenia faksu w przypadku podłączenia do cyfrowej linii PBX, zabezpieczenie przed połączeniem w momencie gdy linia wykorzystywana jest przez inne urządzenia, czy wreszcie zdalny dostęp do komputera w trybie host.

Minimalne wymagania sprzętowe

- Microsoft Windows 98 i późniejsze
- procesor Intel Pentium MMX 166 MHz lub kompatybilny
- 16 MB pamięci RAM
- wolny port USB
- napęd CD-ROM do instalacji sterowników i oprogramowania

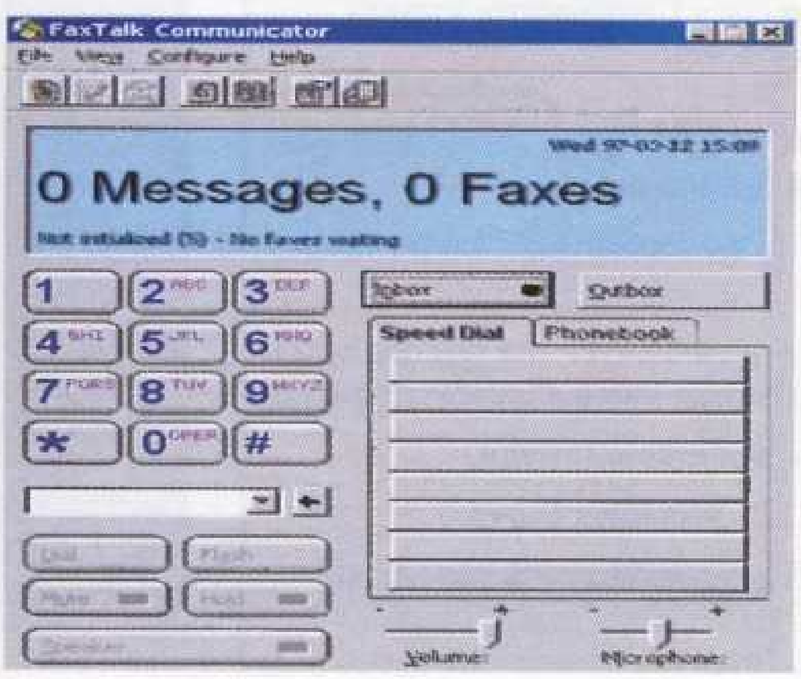
Dane techniczne

Współpraca z systemami	MS Windows 98/ME/2000
Zgodność ze standardem	Hot Plug &Play
Magistrala	USB
Obsługiwane protokoły przesyłania danych:	V.90 56 kbitów/s V.34 33,6 kbitów/s i wcześniejsze H.324 i V.80 – przesyłanie obrazu (wideo konferencje)
Kompresja danych:	V.42bis,MNP 5
Tryby pracy faksu:	ITU-T V.17,V.29,V27ter oraz V.21 ch2 Grupa 3 (TIA /EIA-578 Klasa 1 i Klasa 2) V.17 14.400 bitów/s Klasa 1 oraz 9600 bitów/s Grupa 3 Fax Modem

Modem Squall jest bardzo dobrym modemem zewnętrznym, Jego niewielkie gabaryty i możliwość podłączenia do portu USB zdecydowanie podnoszą jego walory. Podobnie, jak w przypadku innych testowanych u nas produktów firmy **MiNt**, wszyscy którzy chcą dokonać zakupu tego modemu w cenie promocyjnej (niższej niż podana w stopce), mogą tego dokonać w sklepie internetowym **MiNt**. Wystarczy napisać, iż jest się stałym czytelnikiem naszego pisma. Wówczas nie będą pobierane żadne opłaty manipulacyjne oraz pocztowe. ❐

ŚREDNI TRANSFER

Plik mp3	5,2 kB/s
Plik tekstowy	12,5 kB/s
Plik ZIP	5,0 kB/s



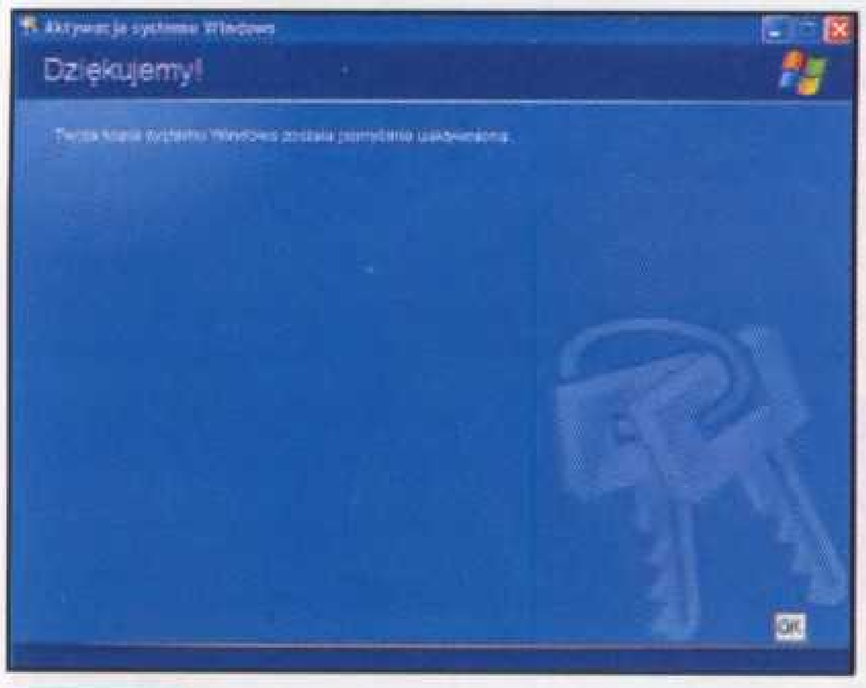
FAXMODEM MINT SQUALL

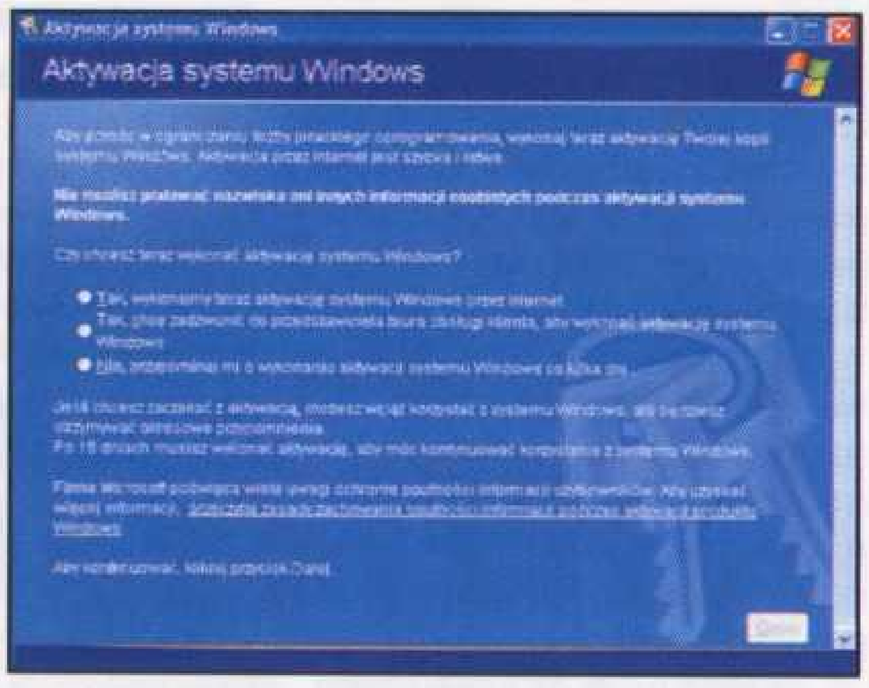
producent	**MiNt**
	www.mint-electronic.com
polski dystrybutor	**MiNt**
adres	**ul. Jana Kazimierza 46/54** **01-248 Warszawa** **http://www.mint.com.pl**
cena	**140 zł**

Tajemnice Windows XP

AKTYWACJA - NOWY SPOSÓB NA PIRACTWO?

Arkadiusz Matczyński





Windows XP zmienił się w stosunku do poprzednich wersji systemu operacyjnego. Zmiany są na wielu polach. W tym artykule chciałbym rozwiać nieco wątpliwości jakie pojawiły się w związku z zastosowaniem nowej funkcji – aktywacją systemu. **Microsoft** z uwagi na masowe piractwo jakie jest uskuteczniane przez lata postanowił ukrócić nieco ten proceder zmuszając użytkownika do zgłoszenia zakupu w firmie **Microsoft**. W poprzednich wersjach systemu, jak np. ***Windows 98 Second Edition*** własną kopię można było zarejestrować i było to dobrowolne. Natomiast w przypadku **Windows XP** aktywacja jest obowiązkowa, natomiast rejestracja pozwalająca na uzyskanie wsparcie technicznego, uaktualnień nadal jest dobrowolna.

Jak działa aktywacja produktów firmy Microsoft (Microsoft Product Activation)

Aktywacja produktów firmy **Microsoft** to technologia programowa mająca na celu przeciwdziałanie piractwu. Technologia ta została zintegrowana ze wszystkimi składnikami systemu **Microsoft Windows XP** i w tym zastosowaniu jest określana jako „aktywacja produktu Windows dla systemu Windows XP" (Windows Product Activation for Windows XP).

Do aktywacji wymagany jest identyfikator instalacji. Identyfikator instalacji to pewna zakodowana wartość, wyznaczana na podstawie klucza produktu (specyficznego dla poszczególnych produktów, tzw. Product ID) oraz identyfikatora konfiguracji sprzętowej. Do aktywacji produktu nie są potrzebne żadne dane osobowe, czyli dane umożliwiające zidentyfikowanie tożsamości osoby. Ten identyfikator instalacji musi zostać podany firmie **Microsoft**.

Funkcjonowanie WPA oparte jest na początkowej aktywacji produktu, a następnie regularnym sprawdzaniu konfiguracji sprzętu komputera, na którym zainstalowany jest **Windows XP** i zapisywaniu zmian w pliku bazy danych wpa.dbl, znajdującego się w katalogu %systemroot%/system32. Poniżej znajdziesz listę podzespołów wraz z numerami ID, które są monitorowane:

1. numer seryjny wolumenu systemowego
2. adres MAC karty sieciowej
3. napęd CD-ROM/DVD-ROM
4. karta graficzna
5. numer seryjny procesora
6. dysk twardy
7. kontroler SCSI
8. kontroler IDE
9. model procesora
10. ilość pamięci RAM

W typowym komputerze stacjonarnym, jeśli od chwili aktywacji wymienisz więcej niż 3 urządzenia, czyli zmienią się więcej niż 3 numery ID to konieczna będzie re-aktywacja systemu. Jeśli jednak zostawisz kartę sieciową, to możesz zmienić nawet do sześciu urządzeń. Jeśli natomiast dokonasz kompletnej reinstalacji **Windows XP**, informacja ulegnie zniszczeniu i czeka Cię ponowna aktywacja produktu, mimo iż nie zmieniałeś żadnego komponentu.

Z kolei w komputerze przenośnym sprawdzanych jest siedem urządzeń. Nie są sprawdzane kontrolery SCSI i IDE oraz karta graficzna. Jednak i także i w tym przypadku tylko trzy z siedmiu urządzeń mogą się zmienić bez konieczności ponownej aktywacji **Windows XP**.

Różne sposoby aktywacji

System aktywacji w **Windows XP** jest zróżnicowany w zależności od sposobu jego zainstalowania na komputerze. Jeśli kupiłeś wer-

PODSTAWOWE RÓŻNICE WINDOWS XP

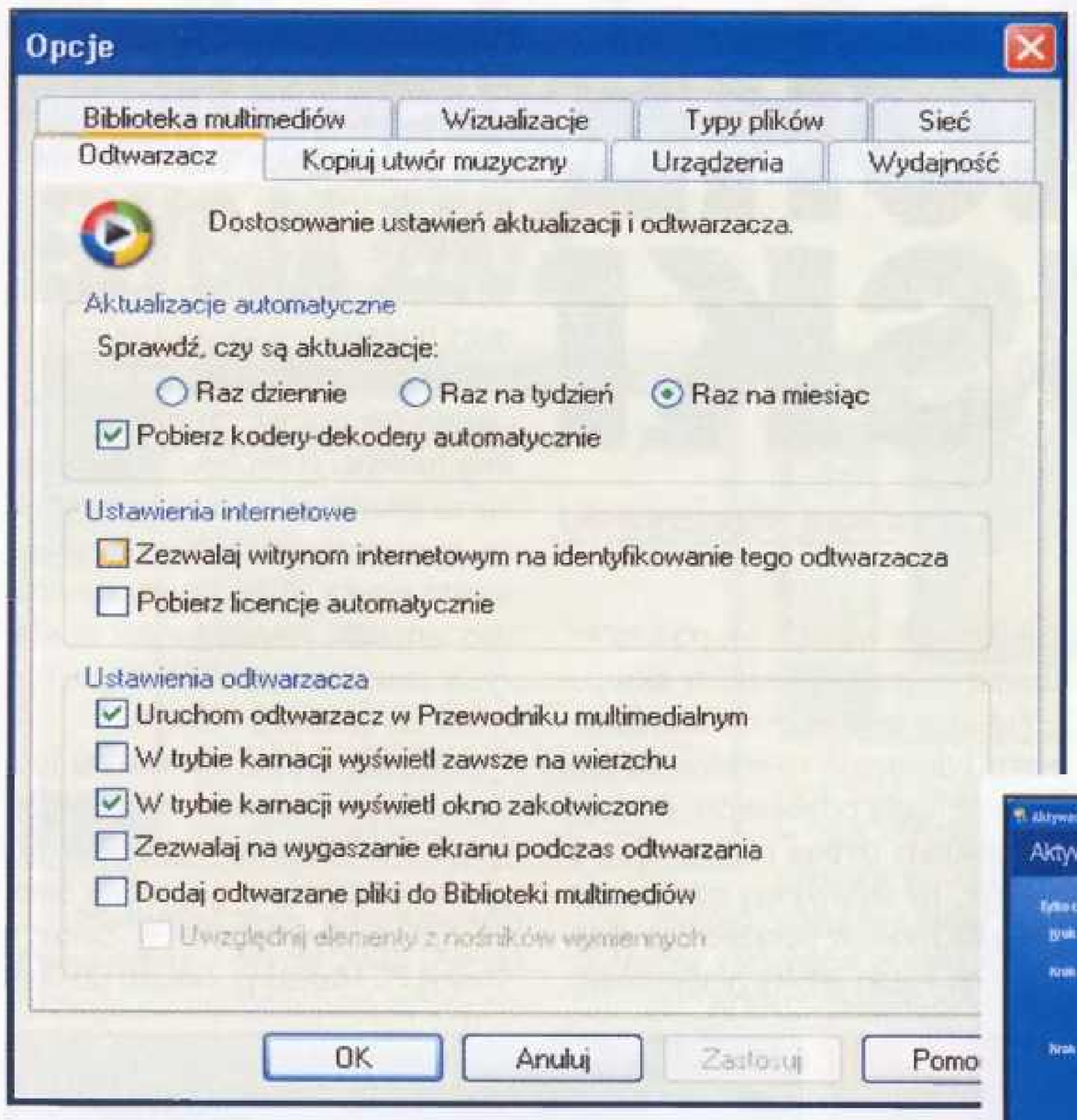
Windows XP Home Edition:

- **nowy wygląd i design ułatwia wykonywanie podstawowych czynności (interfejs LUNA),**
- **wsparcie dla cyfrowych aparatów i kamer video + możliwość obróbki (Windows Movie Maker),**
- **ułatwione zarządzanie mediami: ich tworzenie, składowanie, przeglądanie (Windows Media Player),**
- **łatwa konfiguracja prostych sieci domowych,**
- **nowe narzędzia do komunikacji online za pomocą wiadomości tekstowych, konwersacji głosowych, a nawet wizualnych (MS Messenger),**
- **zaimplementowane w system narzędzia do odzyskiwania danych i przywracania samego systemu (System Restore),**
- **najstabilniejszy, najbardziej niezawodny i bezpieczny system operacyjny z wszystkich wersji Windows.**

Windows XP Professional Edition:

Te same elementy zawarte w Home Edition oraz:

- **większe bezpieczeństwo danych, w tym możliwość szyfrowania plików i folderów**
- **ulepszony support dla komputerów przenośnych dla wygodniejszej pracy offline i zdalnego dostępu do swojego komputera stacjonarnego**
- **wbudowana obsługa systemów wieloprocesorowych**
- **zaprojektowana do współpracy z MS Windows Servers**
- **rozszerzone możliwości komunikacji ze światem dzięki obsłudze większości dostępnych języków**



INTERNET EXPLORER POŁATANY, LECZ DZIURAWY

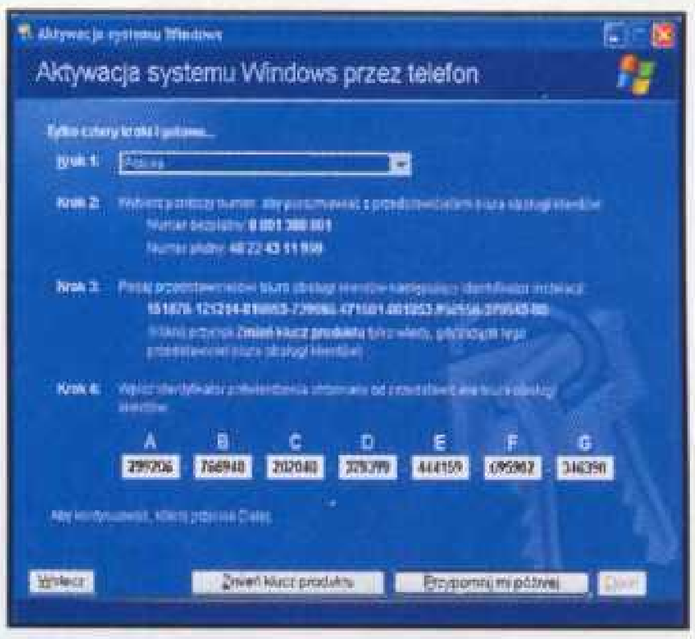
W lutym 2002 roku Microsoft opublikował wyczekiwaną megałatę na przeglądarki Internet Explorer. Zestawowi poprawek dla Explorerów w wersji 5.01, 5.5 i 6.0 nadano status „krytyczny" – naprawia on sześć poważnych usterek zagrażających bezpieczeństwu użytkowników. Choć Microsoft twierdzi, że są to wszystkie, jakie do tej pory odkryto, warto wspomnieć, że w bazie danych firmy SecurityFocus znajduje się jeszcze dziewięć nienaprawionych błędów przeglądarki, a przeprowadzone przez serwis Newsbytes testy wykazały, że po aktualizacji oprogramowania wciąż zawiera ono pewne „dziury".

Łata zostanie dołączona do service packów dla przeglądarki Internet Explorer 6.0 (SP1) oraz systemu Windows 2000 (SP3). Użytkownicy systemu Windows XP otrzymają pakiet automatycznie, pozostali zaś mogą go znaleźć w witrynie producenta oprogramowania.

się Retail, czyli pudełkową musisz po dokonaniu instalacji sam aktywować produkt. Kupno nowego komputera z zainstalowanym systemem **Windows XP** obliguje producenta komputera do aktywacji. Może to uczynić za pomocą stworzonego przez **Microsoft** systemu System Locked Pre-installation (SLP). Wówczas wszystkie informacje o konfiguracji komputera trzymane są w BIOSie. Wówczas w przypadku zmiany biosu na inny niezbędna będzie ponowna aktywacja produktu, lecz np. zmiana poszczególnych elementów hardware'u włącznie z płytą główną (o ile bios pozostanie identyczny) nie będzie wymagała re-aktywacji). Są także wersje pozbawione funkcji aktywacji w ramach licencji Microsoft Open, Enterprise, czy Select licensing. Dotyczy to jednak indywidualnych umów między firmą a producentem software.

Jak przebiega proces aktywacji

Istnieją 2 sposoby aktywacji: telefoniczna oraz przez internet. **Microsoft** zapewnia, że wszelkie przesyłane przez system dane komputera są anonimowe. W przypadku aktywacji przez Internet, wszelkie dane związane z identyfikatorem wysyłane są za pośrednictwem protokołu SSL. Przy odrobinie szczęścia aktywacja przebiega błyskawicznie, jednak mając pecha można ją próbować zrobić w nieskończoność. Warto więc zacząć przystępować do niej przynajmniej kilka dni przed upływem 30. dniowego okresu.



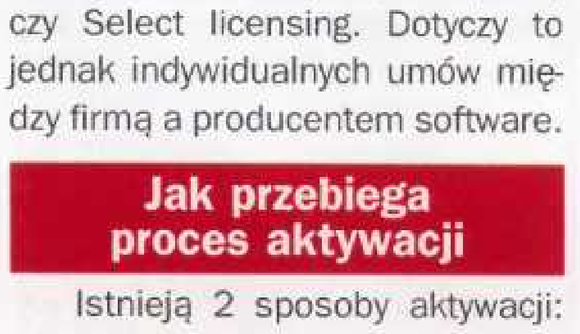
Aktywacja przez internet:

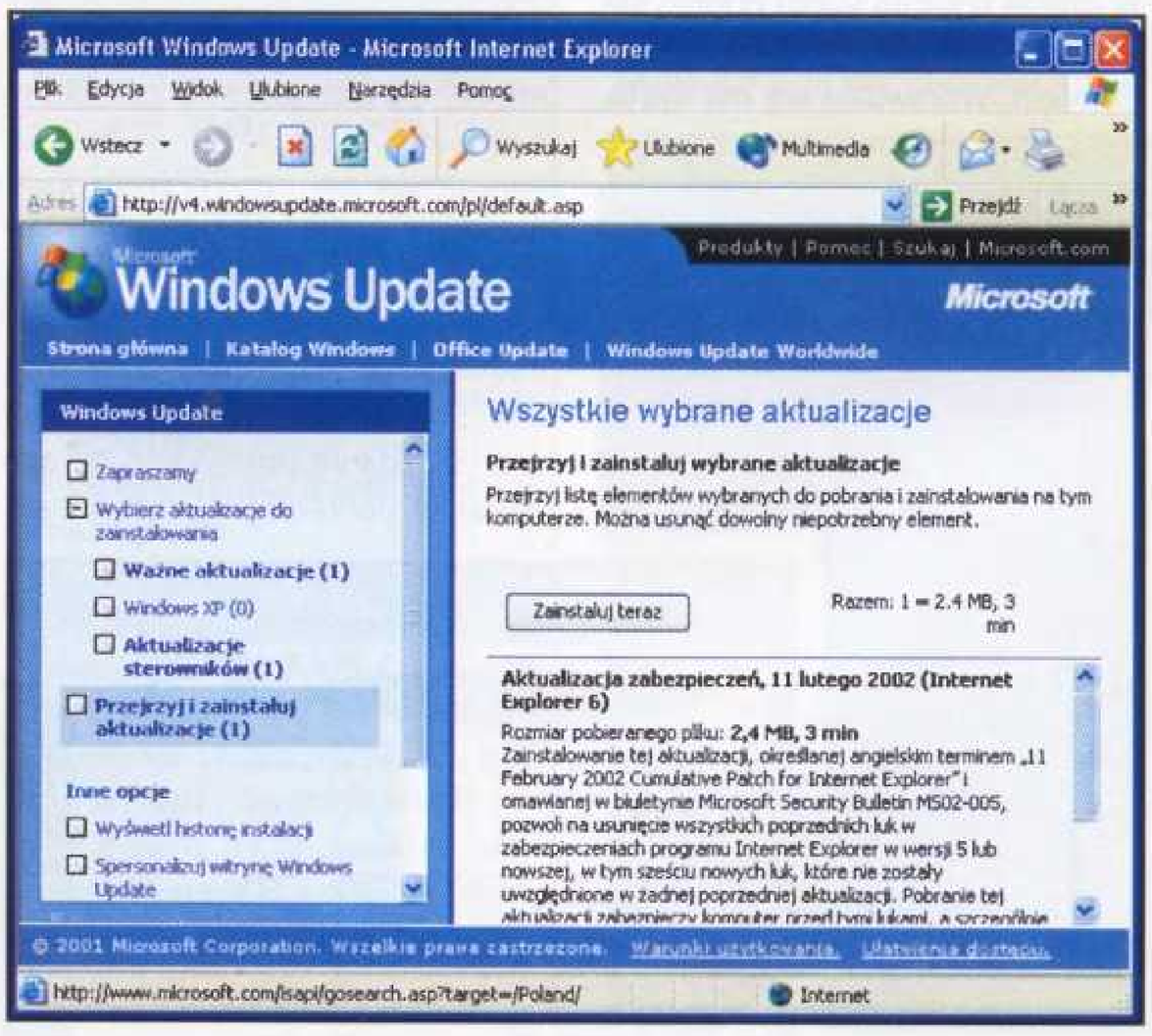
1. Nawiązanie połączenia z serwerem i wysłanie informacji o sposobie komunikacji. Przesyłane są informacje o identyfikatorze produktu, kluczu hardware'owym oraz technologii aktywacji.
2. Przesłanie informacji związanych z licencją, w tym informacje o identyfikatorze produktu i kluczu hardware'owym, a także strukturze danych klienta związanych z informacją rejestracyjną (inaczej: z informacjami wysłanymi przy próbie rejestracji Windows (opcja możliwa do wykonania, dobrowolna). Gdy nie było próby rejestracji, opcja te jest pomijana.
3. Otrzymanie informacji z serwera, identyfikatora certyfikatu, datę wydania oraz w przypadku niepomyślnej aktywacji — kod błędu.

Aktywacja przez telefon:

1. Należy zadzwonić pod numer podany na ekranie. 2. Podać Identyfikator Instalacji osobie przyjmującej zgłoszenie.
3. Wprowadzić w odpowiednie pole kod potwierdzający.

Jeśli aktywacja przebiegła pomyślnie, wyświetlona zostanie plansza ze stosownym napisem i możesz zapomnieć o aktywacji. Chyba, że dokonasz wymiany czterech podzespołów komputera. Wówczas niezbędna będzie re-aktywacja. ❐





CZY MOŻEMY SIĘ CZUĆ BEZPIECZNI?

Pobierając aktualizacje z witryny Windows Update (http://www.windowsupdate.com) otrzymujemy komunikat, iż żadne informacje nie są przesyłane do firmy Microsoft. Czy jednak możemy mieć taką pewność? Niedawno bowiem okazało się, że najnowszy odtwarzacz multimedialny Microsoftu – Windows Media Player 8 szpieguje swoich użytkowników. Podczas odtwarzania muzycznych płyt CD i filmów DVD pobiera z internetu dane na ich temat – np. tytuły piosenek. Wraz z zapytaniem o tytuł utworu do bazy danych Microsoftu wysyłany jest także unikatowy identyfikator użytkownika, a pobrane z sieci informacje gromadzone są w specjalnym pliku na jego dysku lokalnym. Dane te następnie mogą *być przetworzone przez Micro*soft i pozwolą na poznanie preferencji użytkownika. Czy jednak wyłącznie do tego? Przedstawiciele firmy wyjaśniają, że nie istnieją żadne plany wykorzystania informacji zdobytych za pomocą tego mechanizmu, a jeśli ktoś nie chce wysyłać tych informacji może zaznaczyć odpowiednią opcję w menu Narzędzia.

Aktywacja Windowsa to konieczność, na to trzeba się godzić kupując ten system, świadomie podejmuje się taką decyzję. Jednak czy programy multimedialne zaimplementowane w system muszą być także kontrolowane? Czy posiadając program, zanim się go uruchomi należy uważnie przejrzeć konfigurację i sprawdzić, czy przypadkiem nie ma włączonej opcji w stylu „Wyślij moje dane do Microsoftu"? Z piractwem należy walczyć, jednak swoją prywatność trzeba chronić.

TELL ME MORE FRANCUSKI

Parlez-vous francaise?

Arkadiusz Matczyński

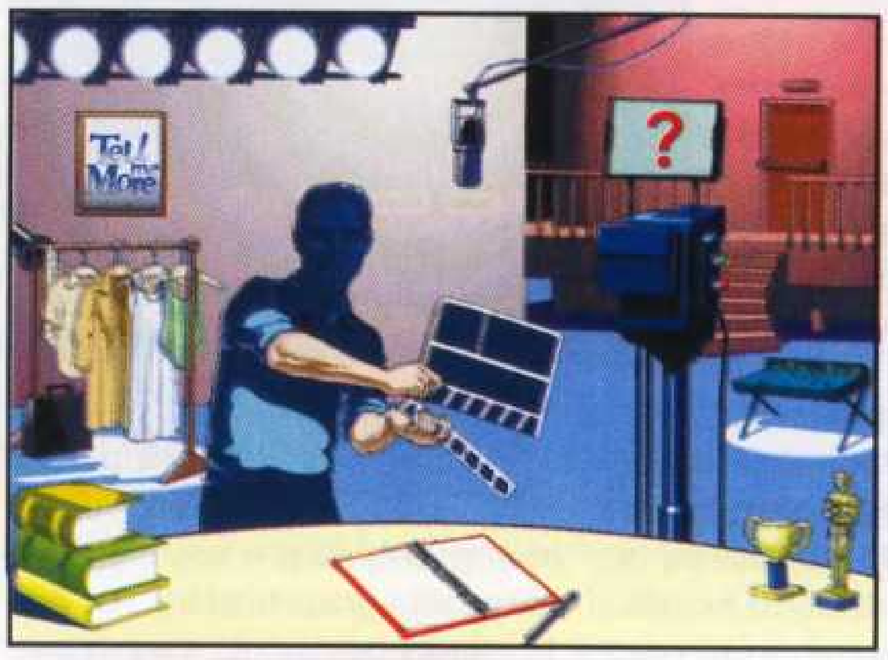
Zgodnie z przewidywaniami, po sukcesach odniesionych poprzez program ***Tell Me More: Angielski***, firma **Auralog** wypuściła na rynek kolejny kurs językowy, tym razem do nauki języka francuskiego – **Tell Me More: Francuski**. Jest to już trzeci język, po ***Tell Me More: Niemiecki*** jakiego można nauczyć się dzięki firmie **Techland** – polskiemu dystrybutorowi.

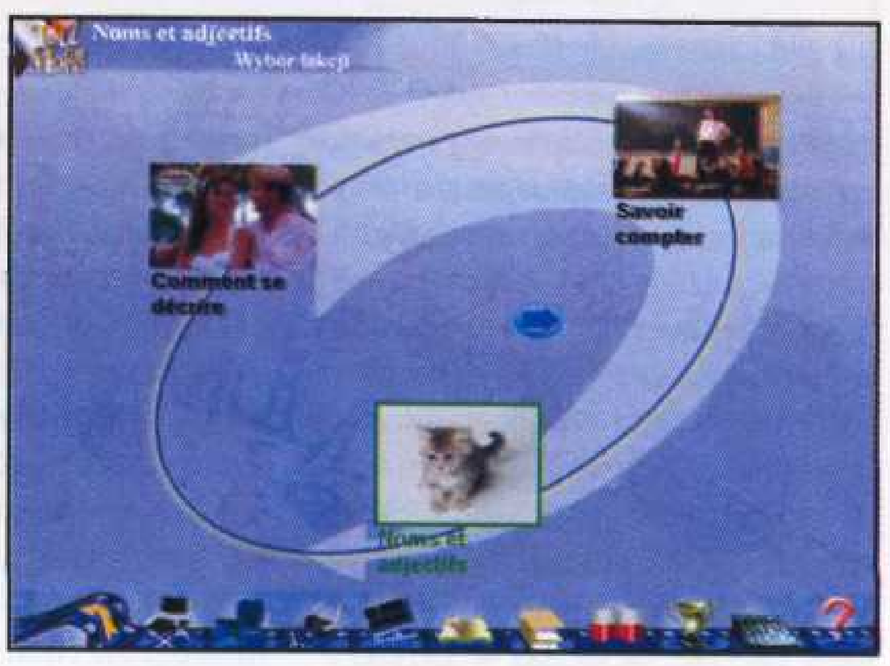
Zawartość zestawu

Przypomnę, iż kurs języka angielskiego składał się z 8 płyt a niemieckiego z 6. Także francuski zawarty jest na 6 płytach. Nauka podzielona jest na 3 stopnie: podstawowy, średnio zaawansowany i zaawansowany, po 2 płyty na każdy. W dużym kartonowym pudełku, podobnie jak miało to miejsce przy poprzednich produktach, znajduje się zestaw słuchawkowy z mikrofonem służący do nauki. Jest on niezbędny do wykonywania niektórych ćwiczeń.

Interfejs

Interfejs pozostał niezmieniony w stosunku do poprzedników. Trudno powiedzieć, czy jest to wada, czy też zaleta. Można bowiem zarzucić, że producent po prostu korzysta z posiadanego już programu i zmienia zaledwie tłumaczenie i materiały wideo. Nawet demonstracja działania programu (tutorial) pokazana jest na przykładzie wersji do nauki języka angielskiego. Z drugiej jednak strony można uznać to za zaletę, gdyż poruszanie po programach jest wszędzie jednakowe, a nawet wykorzystanie tych samych elementów graficznych daje możliwość nauczenia się ich tłumaczeń w kilku językach. Osobiście uważam to za zaletę programu.





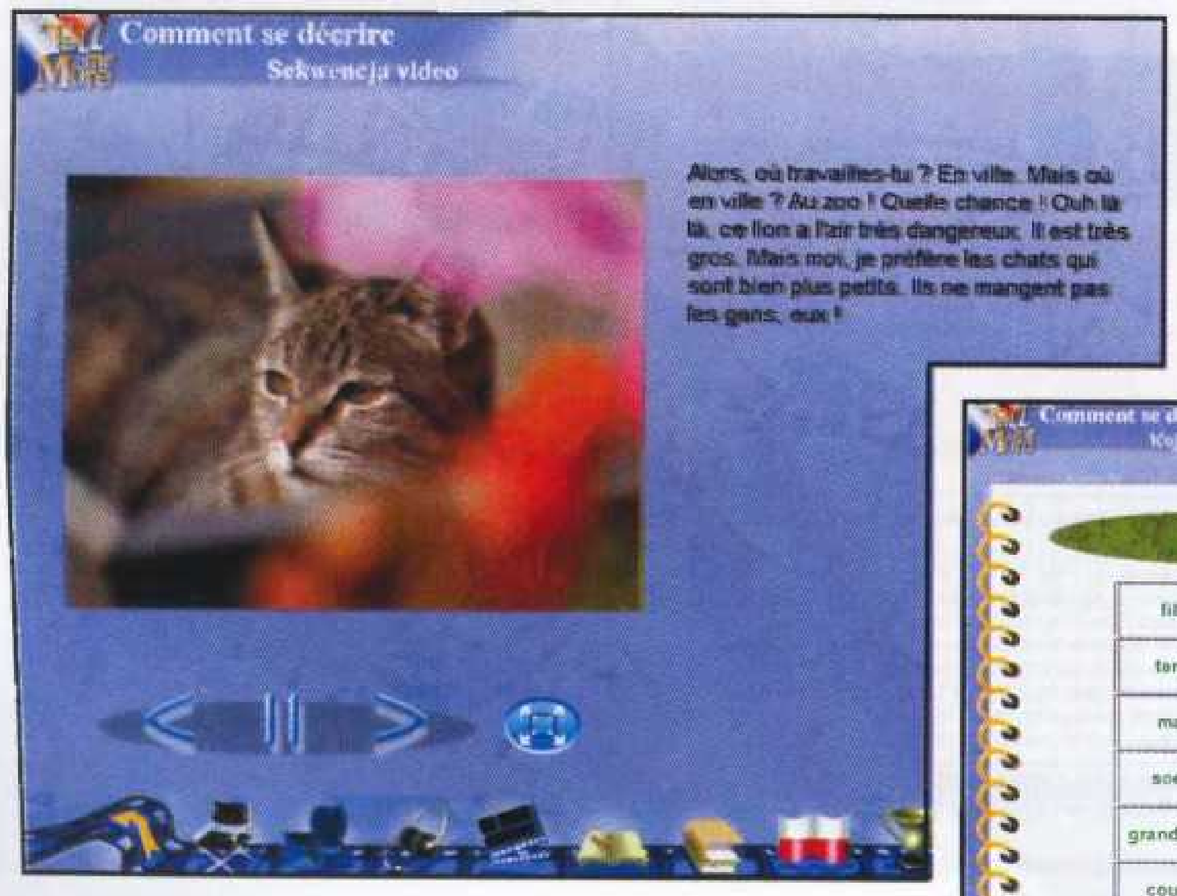
System rozpoznawania mowy

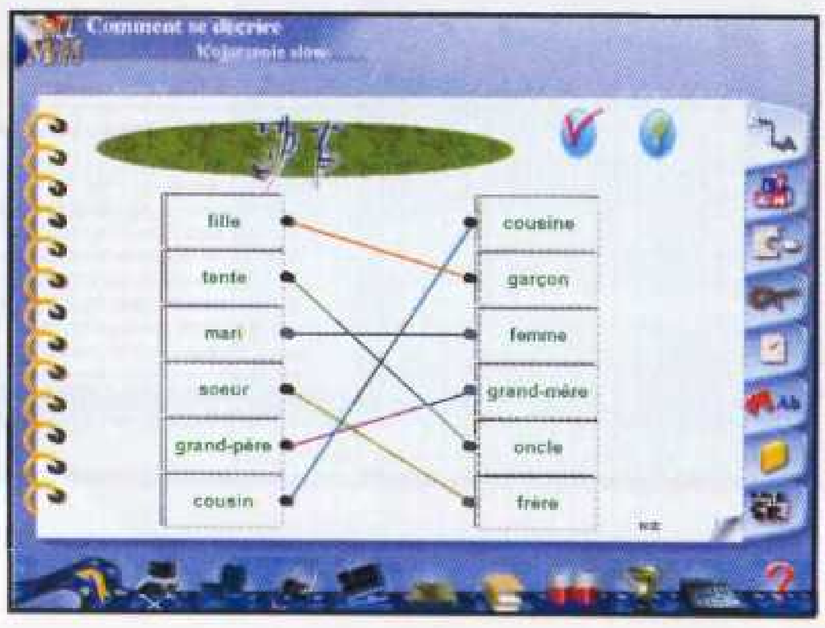
System rozpoznawania mowy pomimo, iż od czasu zaimplementowania go w ***Telle Me More: Angielskim*** minęło już sporo czasu, jest ciągle najlepszy, jaki miałem okazję testować. Napisany jest przez francuską firmę **Auralog**. Nauka sprowadza się do prawdziwego, interaktywnego kursu językowego. W czasie trwania kursu odnosi się wrażenie prawdziwej rozmowy z komputerem. Wprawdzie nie ma systemu bezbłędnego i również w tym zdarzyć się mogą niespodzianki. Komputer bowiem bardzo skrupulatnie uczy wymowy i od ucznia wymaga udzielenia niemalże bliźniaczo brzmiącej odpowiedzi. Dlatego też niekiedy trzeba mocno się namęczyć, by słówko czy zdanie zostało zaliczone. W poprzednich częściach do nauki języka angielskiego i niemieckiego było to trudne. We francuskim jest jeszcze trudniejsze, gdyż ich wymowa jest bardzo melodyjna. Sporym ułatwieniem jest mikser służący do regulacji stopnia rozpoznawania mowy, w którym można dopasować nieco swoją wymowę i „nauczyć" komputerowego nauczyciela naszego głosu.

Zawartość programu

Tell Me More: Francuski podzielony jest na kilka grup. W każdej chwili możesz przełączać się między poszczególnymi częściami programu i nauczyć się gramatyki, słownictwa lub konwersacji. Kurs należy traktować bardziej jako interaktywną przygodę, niż męczącą naukę. Wyróżniającym się elementem są też ćwiczenia. Wśród nich znaleźć można: łączenie wyrazów (układanie pasujących do siebie słów, dobieranie wyrazów o antagonistycznych znaczeniach), układanie zdań z porozrzucanych wyrazów, wstawianie brakujących wyrazów do podanych zdań, wisielec, dyktando (pisanie ze słuchu), podpisywanie obrazków, krzyżówka. Każde ćwiczenie kończy się egzaminem podsumowującym i raportem zdobytych umiejętności w trakcie całego nauczania, co przydaje się przy robieniu powtórek. Trzy stopnie kursu pozwolą na nauczanie od zera, lub też na doskonalenie znajomości języka. Kurs zawiera mnóstwo tematów, między innymi ze sfer życia zawodowego, osobistego, rozrywki czy podróży.

Tell Me More: Francuski jest doskonałym programem do nauki języka francuskiego. Zyskał on już sporo prestiżowych nagród na świecie, m.in. wyróżnienia w Editor's Choice PC Magazine, Golden Cd-Rom Award, Europrix 98, New Media in Vision '2000. Wersja w języku polskim wykonana została przy współpracy z Instytutem Francuskim w Warszawie, co pozwala odnieść wrażenie, iż autorzy podeszli do tematu w pełni profesjonalnie. Jedynym minusem może być fakt, iż wykorzystano te same zdjęcia jakie znaleźć można w poprzednich kursach, choć jak już wspomniałem wcześniej, jest to ocena subiektywna. Cena za 6 stopniowy kurs wydaje się być sensowna. Ciekaw jestem, czy powstaną kolejne części ***Tell Me More***. Może następny będzie hiszpański? ❐



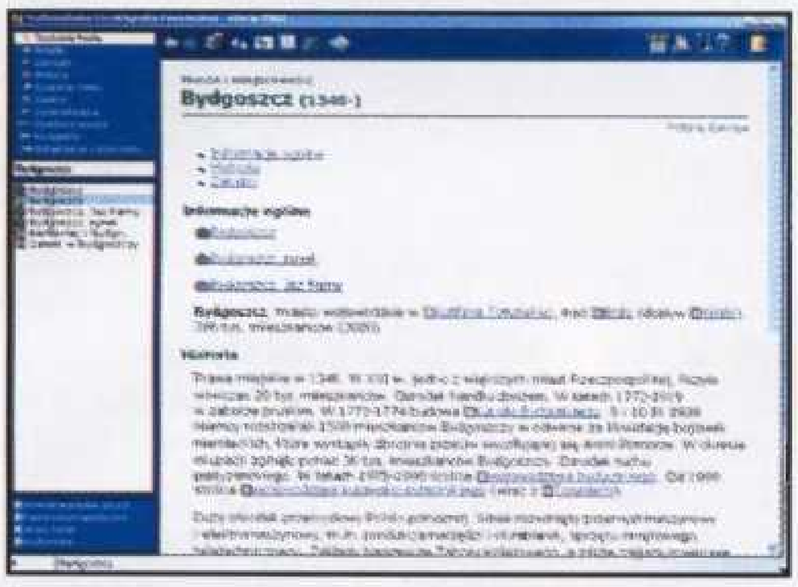


Tell Me More: Francuski

producent	***Auralog***
	http://www.auralog.com
polski dystrybutor	***Techland***
adres	***ul. Żółkiewskiego 3***
	63-400 Ostrów Wielkopolski
	http://www.techland.com.pl
cena	***299 zł***
Minimalne wymagania:	
486 DX4 100 MHz, 8 MB RAM, 30 MB wolnego miejsca na HDD, CD-ROM x2, 16-bit karta muzyczna zgodna z Windows, karta graficzna SVGA, Win 95	

Multimedialna Encyklopedia Powszechna EDYCJA 2002

Arkadiusz Matczyński



Multimedialna Encyklopedia Powszechna – edycja 2002 (Fogra) to piąte już wydanie popularnej encyklopedii na CD-ROM. Zawiera ona corocznie uzupełniane i aktualizowane informacje oparte na 20-tomowej „Popularnej Encyklopedii Powszechnej" i jej suplementach, wydanych przez oficynę wydawniczą **Fogra**.

Multimedialna Encyklopedia Powszechna – edycja 2002 składa się z 3 płyt CD-ROM. Zawiera ponad 122 000 haseł, w tym również zintegrowany słownik wyrazów obcych (25 000 słów oraz przysłów i zwrotów z całego świata), ok. 6500 multimediów oraz 1800 ilustracji.

Specjalnym dodatkiem jaki dodany został do encyklopedii jest największa i najpopularniejsza anglojęzyczna encyklopedia na świecie – **Encyklopedia Britannica 2000** w wersji na CD-ROM. Zawiera ona ponad 83000 artykułów, ponad 3500 zdjęć i ilustracji, ponad 1500 map, słownik Merriam Websters, zapewnia także bezpośredni dostęp do ponad 125000 serwisów internetowych, sprawdzonych, wybranych i polecanych przez redaktorów „Encyclopedia Britannica".

Edycja 2002 zmieniła się znacznie w porównaniu do poprzednich wersji. Posiada nowy, czytelny i wygodny interfejs, dzięki któremu do informacji, zdjęć, filmów i animacji dociera się jeszcze szybciej i wygodniej niż dotąd. Interfejs ten można dowolnie modyfikować, zmieniając kolor tła oraz kolor i wielkość czcionek, tak, aby dopasować go do indywidualnych preferencji użytkownika.

Encyklopedia posiada dodatkowe narzędzia, umożliwiające tworzenie notatek wewnątrz haseł, zaznaczanie przeglądanych stron za pomocą zakładek, tworzenie konspektów i prezentacji multimedialnych. Hasła wyszukuje się poprzez wpisanie ciągu znaków.

Objętość **Multimedialnej Encyklopedii Powszechnej – edycji 2002** wynosi 1,2 GB. Jeśli Twój dysk pomieści tyle danych, możesz dokonać pełnej instalacji, bez konieczności posiadania jej w napędzie przy użytkowaniu produktu.

Nowością w programie są również interaktywne, wektorowe ilustracje wykonane w technologii Flash (umieszczone w dziale Supermedia), działające na zasadzie hipertekstu. Ilustracje można powiększać bez utraty jakości obrazu.

Encyklopedia posiada funkcję aktualizacji przez internet. Za pośrednictwem sieci do użytkownika mogą również docierać informacje od wydawcy, np. o kolejnych uaktualnieniach i upgrade'ach.

Multimedialna Encyklopedia Powszechna – edycja 2002	
wydawca	**Onet.pl SA Oddział OPM**
adres	**ul. Wyspiańskiego 10 43-300 Bielsko-Biała tel. 0-33 811 75 71, 811 91 80 http://www.opm.pl**
cena	**pełna wersja: 99 zł upgrade: 55 zł**

Dodatkiem do **Multimedialna Encyklopedia Powszechna – edycja 2002** jest **Encyklopedia Britannica** posiadające odrębne pudełko (DVD). Jest to wersja z roku 2000. Zawiera się na dwóch płytach (w tym jedna instalacyjna). Program podzielony jest na 3 główne działy: Ask Britannica, Compass i Britannica.com.

Multimedialna Encyklopedia Powszechna – edycja 2002 wraz z **Encyklopedią Britannica 2000** zapakowane są w osobne DVD box i znajdują się w jednym większym lakierowanym pudełku. W porównaniu do ubiegłorocznych edycji, widać zdecydowaną różnicę na korzyść tegorocznej. Encyklopedia zalecana jest przez MEN, a cena 99 zł nie wydaje się być wygórowaną za to co oferuje w zamian. ❐

MULTIMEDIALNA ENCYKLOPEDIA POWSZECHNA EDYCJA 2002 W SKRÓCIE

- 122 040 haseł
- 63660 zdjęć i ilustracji
- 305 filmów i animacji
- 195 minut muzyki
- 29 interaktywnych doświadczeń i eksperymentów
- 144 ruchome zdjęcia panoramiczne
- „supermedia": ilustracje o niespotykanej jakości
- biblioteka odgłosów zwierząt
- tysiące linków internetowych
- miliony linków hipertekstowych
- zintegrowany słownik wyrazów obcych

Wymagania:

komputer zgodny z IBM PC, procesor klasy Intel Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM, 250MB wolnego miejsca na twardym dysku, napęd CD-ROM x2 lub szybszy, zalecana karta dźwiękowa, system operacyjny Windows 9x/2000

ENCYKLOPEDIA BRITANNICA W SKRÓCIE

- ponad 80 000 artykułów
- ponad 3500 fotografii i ilustracji
- ponad 1500 map
- dostęp do ponad 125 000 stron internetowych
- wygodny interfejs
- narzędzia do tworzenia notatek i zakładek
- tysiące linków hipertekstowych

Wymagania:

Windows 95/98/2000, NT 4.0. procesor 133MHz Pentium lub lepszy, 32 MB RAM (zalecane 64 MB), 100 MB wolnej przestrzeni na dysku (plus 50 MB dla IE 5.0), napęd CD-ROM x2 lub szybszy SVGA monitor, karta graficzna 800 x 600 16 bitów zalecane: drukarka i modem 9600 bps.

Canon S 800

Atramentowa tęcza

Adam Gregrowicz

Opisywana w tym numerze drukarka ***S 300*** należy do tak zwanego segmentu popularnego. Warto jednak zapoznać się także z modelem z górnej półki. W przypadku drukarek atramentowych **Canona** jest to model **S 800**.

I choć na pierwszy rzut oka drukarka nie oferuje lepszych parametrów – drukuje „tylko" w rozdzielczości 2400 x 1200 dpi – to jednak jakość wydruków jest zauważalnie wyższa. Uzyskano to głównie dzięki mechanizmowi drukującemu, w którym umieszczono aż sześć kartridży z kolorowym atramentem. Nie dość, że pozwala to na znaczne oszczędności przy zakupie nowych kartridży to daje znacznie lepsze odwzorowanie kolorów, choć oczywiście potrzeba do tego także specjalnego papieru fotograficznego. Drukarka w praktyce przeznaczona jest wyłącznie do drukowania na takim papierze. Próby wykonywane na zwykłym papierze dały przeciętne rezultaty – atrament dosyć wyraźnie rozlewał się po kartce – nawet mimo wyboru w sterowniku zwykłego papieru. Za to na specjalnych papierach, najlepiej **Canona**, jakość wydruków odpowiadała w praktyce zdjęciu wykonanemu tradycyjnymi technikami. Gołym okiem widać, że **Canon S 800** to urządzenie naprawdę wysokiej kategorii. Świadczy też o tym stosowanie w tej drukarce specjalnie opracowanych atramentów o podwyższonej trwałości. Według firmy **Canon**, wykonane nimi wydruki zachowują swe cechy przez ponad 251 lat (przechowywane bez kontaktu ze światłem słonecznym). Choć **S 800** jest wolniejsza w wydrukach czarno-białego tekstu od

S 300, to i tak jest jedną z najszybszych drukarek w klasie urządzeń do wydruków o jakości fotograficznej. Nasz test potwierdził w pełni dane producenta.

Dodatkowo do drukarki, w miejsce zespołu drukującego, można zainstalować wkład skanujący IS-52 (sprzedawany osobno). Zamienia to drukarkę w kolorowy skaner. Nie da się nim niestety skanować na przykład książek – z uwagi na sposób prowadzenia papieru, identyczny jak kartek podczas wydruku – ale czasem taki dodatek może się przydać.

Canon S 800 wykonuje wydruki z fantastyczną jakością i w całkiem niezłym tempie. Jej największą wadą jest jednak cena – prawie 1900 zł za drukarkę to jednak trochę dużo. ❐

DANE TECHNICZNE

Rozdzielczość:	2400x1200dpi
Podawanie papieru:	automatyczny podajnik (max.100 kartek), podajnik ręczny
Rozmiar papieru:	A5,A4,B5,Leter Legal,No.10&DL Envelope,Canon 4"x6"
Maksymalna szerokość papieru:	241,3 mm
Maksymalna długość papieru:	584 mm
Pole zadruku (marginesy):	górny 3mm, dolny 5mm, lewy i prawy 3,4 mm
Interfejs:	równoległy (ECP), USB v1.1
Wymiary:	450x343x205mm
Masa:	5.9 kg

Canon S 800

producent	***Canon www.canon.com***
polski dystrybutor	***Canon Polska www.canon.pl***
adres	***ul. Racławicka 146 02-117 Warszawa***
cena	***1848 zł***

Canon S 300

Kolor dla każdego

Adam Gregrowicz

O przydatności drukarki w domu nie trzeba nikogo przekonywać. Bardzo często potrzeba wydrukować jakiś niewielki tekst, interesującą stronę internetową, itp. Do większości tych przypadków wystarczy najprostsza czarno-biała drukarka. Ale co zrobić, gdy przyjdzie ochota na wydruk zdjęcia zrobionego aparatem cyfrowym, czy też po prostu jakiejś rewelacyjnej grafiki? Wówczas bez drukarki kolorowej ani rusz. A ponieważ już od dawna kupno czarno-białej drukarki atramentowej jest praktycznie niemożliwe, więc kolorowe „plujki" pojawiają się w coraz większej ilości domów.

Testowana drukarka **Canon S 300** to jeden z najtańszych modeli oferowanych przez firmę **Canon**. Najtańszych nie znaczy tu jednak najprostszych i o najgorszych parametrach. Drukarka oferuje bardzo wysoką rozdzielczość wydruków – 2400x1200dpi. Tak wysoka rozdzielczość osiągnięta została dzięki zastosowaniu bardzo dokładnego mechanizmu prowadzącego oraz głowicę drukującą z 705-cioma dyszami (320 dysz na czarny atrament i po 128 dysz na pozostałe kolory składowe). Osiągany efekt jest naprawdę niezły. Dzięki zastosowaniu systemów zgodności kolorów ICM v2.0 oraz Color Sync2.5 wydruki charakteryzują się bardzo dobrym odwzorowaniem kolorów. Nie można także mieć zarzutów do wyrazistości szczegółów. Trochę gorzej jest już w przypadku drukowania dużych płaszczyzn o jednolitym kolorze – można wówczas zauważyć pasy o lekko różniących się odcieniach (choć trzeba przyznać, że w przypadku nowych kartridży zjawisko to nie występuje).

Nienajgorsza jest także prędkość druku. Specyfikacja podaje dla wydruków czarno-białych do 11 stron/min w trybie Draft (niższa jakość) i do 9,5 stron/min w trybie standard. Natomiast dla wydruków kolorowych jest to do 7,5 stron /min (Draft) i do 4.1 stron/min (standard). Testy praktyczne w pełni potwierdziły wydajność **Canona S 300** w trybie czarno-białym. W kolorze urządzenie drukowało jednak nieco gorzej – maksymalna prędkość wydruku w trybie standard to jakieś 3 strony na minutę. Znacznie wolniej jest natomiast w przypadku druku na specjalnych papierach fotograficznych – wydrukowanie strony A4 trwa wówczas od 1,5 do 2 minut.

S 300, jak większość drukarek **Canona**, stosuje oddzielne kartridże dla każdego z kolorów. Pozwala to na wymianę tylko tego kartridża, w którym skończył się atrament – to rozwiązanie pozwala na spore oszczędności przy większej ilości wydruków.

Canon S 300 jest bardzo dobrą, niezbyt drogą, przeznaczoną do użytku domowego drukarką. Naprawdę wysoka jakość wydruków (szczególnie po zastosowaniu specjalnych papierów fotograficznych) powoduje, że można ją polecić każdemu. Uważać muszą tylko właściciele komputerów bez portu USB, bo urządzenie komunikuje się z PC wyłącznie za pomocą tego interfejsu. ❐

DANE TECHNICZNE

Rozdzielczość:	2400x1200dpi
Podawanie papieru:	Automatyczny podajnik (max 100 kartek)
Rozmiar papieru:	A4,B5,A5,Letter,Legal,Koperty
Maksymalna szerokość papieru:	203.2 mm
Pole zadruku (marginesy):	Lewy i prawy 3.4 mm, Dolny 3mm, Górny 5mm
Interfejs:	USB
Wymiary:	399 x 248 x 185
Masa:	ok. 3.3 kg

Canon S 800

producent	***Canon www.canon.com***
polski dystrybutor	***Canon Polska www.canon.pl***
adres	***ul. Racławicka 146 02-117 Warszawa***
cena	***489 zł***

MAGIC The Gathering

NATIONALS

Hotel

Prysznic

Mistrzostwa Polski to turniej, na którym musisz być. Oprócz pojedynków pomiędzy najlepszymi graczami kraju, będzie cała masa otwartych turniejów pobocznych. Nie będziesz mógł się zdecydować, co wybrać! Nie wahaj się dłużej. Wyzwanie które cię czeka będzie trudne, ale na pewno niezapomniane.

Data: 19-21 kwiecień 2002	Miejsce: Reform
Plaza przy Placu Zawiszy (Al. Jerozolimskie	
123)	Format: Standard + Booster Draft
Więcej informacji: www.isa.pl , lub (22) 846 79 25	

DCI

© 1993-2002 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved

ISA

Wizards

ALE HECA

W tym numerze ŚGK publikujemy ilustracje, które nadesłali: Radosław Kaczmarczyk, Andrzej Wójtowcz, Jacek Andrzejewski, Bednarek Bartosz, Michał Bialikiewicz, Karol Ambroziak i Paweł Zgierski. Wszyscy oni otrzymują od nas po grze komputerowej. Gratulujemy, nagrody wyślemy pocztą.

Jeśli chcesz wziąć udział w naszej zabawie, przypominamy, że swoje żarty, zawsze z podanym tytułem gry, propozycją podpisu i adresem zwrotnym, można wysyłać zwykłą pocztą na dyskietkach na adres redakcji ŚGK (patrz: stopka ze strony 128.) lub pocztą elektroniczną na konto: rednacz@sgk.com.pl.

Miłej zabawy.

1. Jawohl, mein fuerer, jawohl!

3. Prezencik dla Danikena.

4. Ciemność widzę, ciemność!

2. Ekhem… właściwie to ja nic do was nie mam…

5. Titanic?

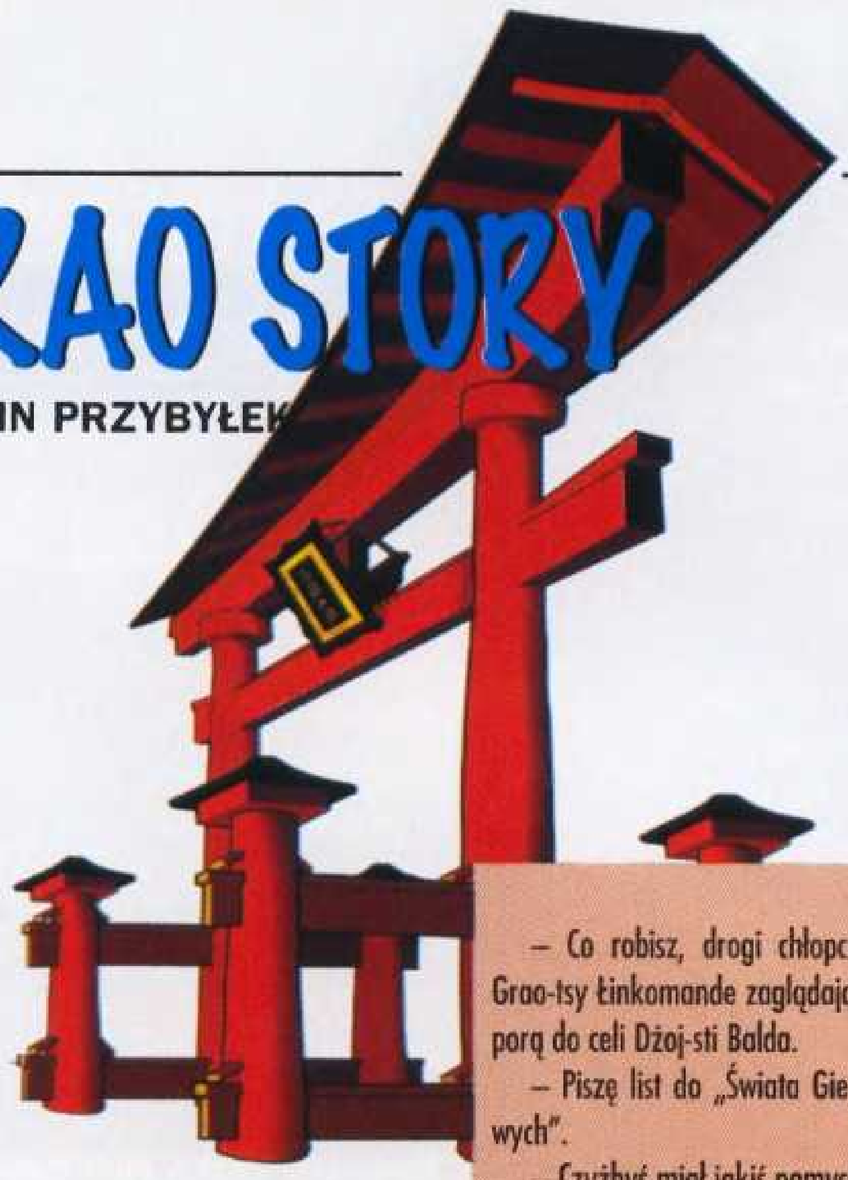
6. Jogin czy co?

7. Znów nam zwinęli murawę!

8. Uaaa, stary, ale się wyspałem…

GRAO STORY

MARCIN PRZYBYŁEK



Grao-tsy Łinkomande i Kompucjusz Diuknuk wylegiwali się w zimowym ogrodzie, łapczywie chłonąc słabe słoneczne promienie przebijające się przez szarą warstwę chmur.

– Do naszej branży wkroczył marketing – mruknął Kompucjusz.

– Ano wkroczył – potwierdził grobowym głosem Grao-tsy.

Kompucjusz poprawił koc.

– Już widać efekty – burknął.

– Tak, zawdzięczamy panom w krawatach kilka zmian – potwierdził Grao-tsy, siorbiąc gorący napar z ziół.

– Zniknęły superprodukcje…

– Mistrzów wchłonęły korporacje…

– …wyznające przekonanie, że idealna gra to ta, która odpowiada najszerszym potrzebom.

– Najszerszym czyli najpowszechniejszym.

– A że w każdej społeczności większość stanowią jednostki niezbyt lotne… – Grao-tsy skrzywił się z niesmakiem

– Czy możemy przerwać te rozważania? – Diuknuk spojrzał błagalnie na rozmówcę i sięgnął po kubek z naparem z żeń-szenia. - Cieszmy się słońcem.

A ten znowu płacze – zatroskał się Kompucjusz Diuknuk, widząc łkającego Mish-kha Conq'a.

– Zimowa depresja czy brak witamin? – zapytał na głos.

– Nie, mistrzu – odrzekł graodan przez zatkany nos. – Płaczę nad losem gier.

– A o co konkretnie ci chodzi?

– Większość graczy ich nie kończy, a więc wysiłek i inwencja twórców zostają częściowo zniweczone!

Starzec machnął ręką

– Ze wszystkim tak jest, drogi chłopcze.

– Ale serce mi się kraje – zaszlochał młodzieniec – gdy pomyślę, że tyle pięknych zakończeń nie doczeka się widzów. Leżą gdzieś zaniedbane, jak skarby w zapomnianych lochach, których nikt nie chce odkryć…

– Tak, to rzeczywiście smutne – Kompucjusz zapatrzył się w bezchmurne niebo.

– Co robisz, drogi chłopcze? – spytał Grao-tsy Łinkomande zaglądając wieczorową porą do celi Dżoj-sti Balda.

– Piszę list do „Świata Gier Komputerowych".

– Czyżbyś miał jakiś pomysł?

– Proponuję redakcji wprowadzenie do tabeli ocen współczynnik bezsenności.

Oczy starca lekko się rozszerzyły. Stał i cierpliwie czekał na wyjaśnienie.

– Według mnie jest tak, że niezależnie od atrakcyjności graficznej i dźwiękowej najważniejsza w grze jest „wciągalność" – dodał po chwili Dżoj-sti.

– Czy to nie to samo, co grywalność?

– Moim zdaniem – nie. Grywalność, owszem, obejmuje przyjemność grania, ale i wygodę obsługi programu oraz zrozumiałość interfejsu, jest więc siłą rzeczy pojęciem szerszym. A ja sądzę, że o jakości gry decyduje przede wszystkim to, na jak długo jest w stanie przykuć do komputera po pierwszym odpaleniu – ergo – ile potrafi skrość godzin snu. Stąd idea współczynnika bezsenności.

– Ciekawy pomysł – przyznał starzec.

– Pomoże oddzielić gry, w które przyjemnie gramy, od gier, które przyjemnie grają nami…

– Co robisz? - spytał Mish-kha Conq Dżoj-sti Balda.

– Opracowuję indeks grywalności.

– Że jak?

– Kiedyś należało grać w grę zaraz po jej zakupie, bo wkrótce jej oprawa graficzna się starzała. Teraz jest odwrotnie – z czasem młodnieje.

– Nie rozumiem.

– Jakie stosujesz ustawienia grafiki przy nowych grach?

– Średnie, oczywiście.

– Nie najwyższe?

– Nie wygłupiaj się.

– A widzisz. Ale gdybyś miał w nie grać za rok, po zmodernizowaniu sprzętu, mógłbyś już ustawić wszystko na wartości maksymalne?

– Naturalnie.

– I o to chodzi. Według mojego indeksu, nie warto grać w nowości od razu, bo de facto grafika wygląda gorzej. Należy poczekać około roku i cieszyć się pełnią szczęścia.

– No wiesz co...

– Paradoks, prawda?

HALEY JOEL OSMENT JUDE LAW

NIEZWYKŁY FILM STEVENA SPIELBERGA

A.I.

SZTUCZNA INTELIGENCJA

już na DVD i video

Wydanie 2-płytowe na DVD:

dodatkowo ponad 100 minut ekskluzywnych materiałów z planu, zrealizowanych dla tej edycji DVD!

- Fascynujący dokument - wizja A.I. od powstania do ekranizacji.
- Wywiady ze Stevenem Spielbergiem, Haleyem Joelem Osmentem i Jude'em Law.
- Wnikliwe spojrzenie na proces powstawania i rozwoju robotów A.I.
- Zwiastuny kinowe, projekty plastyczne i setki fotosów wybranych przez Stevena Spielberga do tej edycji.
- ...i dużo, dużo więcej.

SZUKAJ W DOBRYCH SKLEPACH OD 26 MARCA
W WYPOŻYCZALNIACH OD 12 MARCA

A.I. ARTIFICIAL INTELLIGENCE © 2001 Warner Bros. and DreamWorks LLC. All rights reserved.
© 2002 Warner Bros. Poland Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone.

RMF FM INTERIA.PL MAXIM wprost Fantastyka

ROZWIĄZANIE KONKURSÓW

WIELKI KONKURS SGK

Prawidłowa odpowiedź: Asy przestworzy, Loco Commotion, Dark Earth, Diablo 2, Etherlords, Atlantis, Twierdza, Fallout, Doom.

Nagrodę główną, komputer multimedialny, wygrał:

Marcin Duda (Legionowo)

Zestaw pięciu gier wylosowali:

Edmunt Jakubiszyn (Bielawa)
Agnieszka Klugis (Gliwice)
Jolanta Krajewska (Bydgoszcz)
Łukasz Matyjasiak (Warszawa-Ursus)
Marcin Popek (Skierniewice)

Zestaw czterech gier wylosowali:

Karolina Bastek (Olsztyn)
Marcin Biniszewski (Warszawa)
Robert Chłodny (Kraśnik)
Mirosław Kawęcki (Kąkolewnica)
Piotr Klimowicz (Łódź)
Maciej Kozubal (Rzeszów)
Patrycja Kurpyt (Bydgoszcz)
Grzegorz Skrzypczyk (Komorów)
Michał Stoliński (Łódź)
Piotr Szumiło (Świdnik)

Zestaw trzech gier wylosowali:

Adam Browarczyk (Gdynia)
Andrzej Hoffman (Łódź)
Tomasz Korzycki (Malbork)
Adam Lićwinko (Jaświły)
Szymon Mechliński (Pleszew)
Elżbieta Melon (Ozorów Maz.)
Waldemar Niedziałek (Gdańsk)
Jacek Rzycha (Bytom)
Filip Stankiewicz (Bytom)
Paweł Wachowiak (Szczecin)

DVD MUMIA

Prawidłowe odpowiedzi:
1. Imhotep.
2. Brendan Fraser.
3. Cheops.

Nagrodę wylosowali:

Agata Budzińska (Andrychów)
Wojciech Robakowski (Pszów)
Michał Staniszewski (Poznań)

TWIERDZA

(CD Projekt)

Prawidłowe odpowiedzi:
1. Donjon (donżon).
2. Świnia, Szczur, Wąż, Wilk.
3. Polacy przejęli kontrolę nad twierdzą w Malborku, płacąc zaległy żołd jego załodze najemnej.

Nagrodę, grę „Twierdza", otrzymują:

Sławomir Błaszczyk (Łódź)
Konrad Bucki (Parczew)
Magdalena Burko (Tarnobrzeg)
Adam Czupryn (Sieradz)
Damian Fleger (Modzurów)
Arkadiusz Jarzyński (Warszawa)
Maciej Jurasz (Tułowice)
Krzysztof Kastran (Świnoujście)
Arkadiusz Klimowicz (Wrocław)
Marcin Kotuła (Nowy Dwór Maz.)
Alek Krzempek (Myślenice)
Marcin Łukaszewski (Głogów)
Artur Moszczyński (Wadowice)
Marek Piekarski (Warszawa)
Monika Pidzik (Wanaty)
Paweł Schreiber (Toruń)
Michał Smoleń (Oborniki)
Tomasz Szczepanek (Poznań)
Bartosz Wolański (Bydgoszcz)
Jacek R. Życzyński (Wodzisław Śl.)

GORASUL

(CD Projekt)

Prawidłowe odpowiedzi:
1. Smoczy oddech, siła, wzrok, strach.
2. Smok.
3. Silver Style.

Nagrodę, zestaw składający się z gier „Gorasul: Dziedzictwo Smoka", „Europa Universalis 2" oraz „Jekyll & Hyde", otrzymują:

Piotr Dąbrowski (Szubin)
Tomasz Gałązka (Łódź)
Bogusławą Jaworska (Biały Bór)
Jarosław Kocik (Tarnów)
Paweł Płończal (Nysa)
Łukasz Sokół (Ostrzeszów)
Tomasz Stoeck (Szczecin)
Tomasz Waszkowski (Wałbrzych)
Bogdan Wojtas (Limanowa)
Szymon Zubkiewicz (Płaska)

KRZYŻÓWKA NUMERU 2/02

Hasło brzmi: Alien Nations

Nagrodę, grę komputerową, wylosował Grzegorz Dubiel (Dębica).

ZAX

(CD Projekt)

Nagrodę, grę „Zax: The Alien Hunter", otrzymują:

Karolina Kuchta (Gniew)
Wojciech Łukasz (Ostrowiec Świętokrzyski)
Michał Moszko (Zielona Góra)
Anna Pałasz (Leszno)
Krystyna Pietrulewicz (Legnica)
Jakub Pokrzywniak (Mosina)
Andrzej Rogoziński (Piotrków Tryb.)
Bartłomiej Rost (Olsztyn)
Mirosław Saczka (Radwanice)
Michał Tobor (Radzionków)

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Nr 4/02 (112) ROK 10

REDAKTOR NACZELNY:
Piotr Pieńkowski

Z-CA REDAKTORA NACZELNEGO:
Piotr Orchelski

SEKRETARZ REDAKCJI:
Michał J. Adamczak

Z-CA SEKRETARZA REDAKCJI:
Michał Nowakowski

REDAKTOR GRAFICZNY:
Krzysztof Wirszyłło, Tomasz Łoboda

CD MANAGER:
Adam Gregrowicz, Arkadiusz Matczyński

SKŁAD KOMPUTEROWY:
Małgorzata Zalska, Piotr Rogalski, Monika Zawiszewska, Krzysztof Czerwiński

KOREKTA:
Piotr Walkowiak

SEKRETARIAT:
Agnieszka Jasiulewicz

WSPÓŁPRACA:
Piotr Bilski, Romuald Burczyk, Adam Gregrowicz, Maciej Jasiński, Bartosz Lewandowski, Arkadiusz Matczyński, Jan Morwiński, Marcin Noryśkiewicz, Marcin Przybyłek, Tomasz Strzelczyk, Karol Szmyt, Michał Śledziński, Robert Wiśniewski

ADRES REDAKCJI:
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz
tel. (0-52) 345-54-40
tel. (0-52) 325-48-60
fax (0-52) 325-48-70

ADRES KORESPONDENCYJNY:
skrytka pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

WYDAWCA:
Egmont Polska sp. z o.o.

KONTO:
BPH w Krakowie, XVI O/W-wa
10601028-1368-27000-420101

KOLPORTAŻ:
Agnieszka Kowalczyk

DZIAŁ REKLAMY:
Małgorzata Hawrylewicz-Pieńkowska
+52 345-54-40
Katarzyna Krzywińska
+22 625-50-05

TŁOCZENIE PŁYT CD:
TAKT s.c.
ul.Wyzwolenia2,
Bolesław

DRUK:
Prasowe Zakłady Graficzne
ul. Wojska Polskiego 1, Bydgoszcz

Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń i zastrzega sobie prawo do zmiany tytułów i treści nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych.

e-mail: sgk@sgk.com.pl
WWW: http://www.sgk.com.pl

Reklamacje dotyczące prenumeraty opłaconej do 28.02.2002
prosimy kierować do Infor Press Sp. z o.o.
tel. (022) 761 31 81 w godz. 8.00-15.00

Reklamacje dotyczące prenumeraty od numeru 04/2002
prosimy kierować do PRENUMERATA MAILING POLSKA SP. Z O.O.
tel. (022) 812 77 20/21; fax: (022) 812 77 23/24
e-mail: pmp@fulfilment.pl

Prenumeratę krajową można także zamówić przez RUCH S.A.
Wpłaty przyjmują jednostki kolportażowe RUCH S.A. właściwe
dla miejsca zamieszkania lub siedziby prenumeratora.
Dodatkowych informacji o warunkach
prenumeraty i sposobie zamawiania udziela:
RUCH S.A
tel. +48 (022) 53-28-731

ZAPRENUMERUJ ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Prenumerata półroczna w cenie 77,40 zł
(12,90 zł za jeden numer)
Prenumerata roczna w cenie 154,80 zł
(12,90 zł za jeden numer)

Zamawiając prenumeratę naszego pisma
możesz być pewien, że:
- oszczędzisz pieniądze!
- oszczędzisz czas!
- nie przegapisz żadnego numeru!

ZAMÓW ŚGK PROSTO DO DOMU!

DOWÓD / POKWITOWANIE DLA ODBIORCY

nr rachunku odbiorcy: 44 10201013
nr rachunku odbiorcy cd.: 122621558
odbiorca:
PRENUMERATA
MAILING POLSKA SP. Z O.O
Ul. Minerska 2
04-506 Warszawa
kwota:

Imię, nazwiso i adres wpłacającego:
.....
.....
.....

PRENUMERATA: ŚGK
OD 05/2002

Wyrażam zgodę na wprowadzenie i przetwarzanie moich danych osobowych zawartych w kuponie prenumeraty z zgodnie z Ustawą z 29.06.1997 o Ochronie Danych Osobowych, Dz. Ust. Nr 133 poz. 883
PODPIS .....

stempel dzienny

Opłata:

polecenie przelewu / wpłata gotówki

nazwa odbiorcy: PRENUMERATA MAILING POLSKA SP. Z O.O.
nazwa odbiorcy cd.: ul. Minerska 2, 04-506 Warszawa
l.k. | nr rachunku odbiorcy: 44 10201013 | 122621558
waluta: WP* PLN | kwota:
nr rachunku zleceniodawcy (przelew) / kwota słownie (wpłata)
nazwa zleceniodawcy
nazwa zleceniodawcy cd.
tytułem
PRENUMERATA: ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH
OD 05/2002

Wyrażam zgodę na wprowadzenie i przetwarzanie moich danych osobowych zawartych w kuponie prenumeraty z zgodnie z Ustawą z 29.06.1997 o Ochronie Danych Osobowych, Dz. Ust. Nr 133 poz. 883
PODPIS .....

pieczęć, data i podpis(y) zleceniodawcy

Opłata:

odcinek dla banku odbiorcy

DOWÓD / POKWITOWANIE DLA ZLECENIODAWCY

nr rachunku odbiorcy: 44 10201013
nr rachunku odbiorcy cd.: 122621558
odbiorca:
PRENUMERATA
MAILING POLSKA SP. Z O.O
Ul. Minerska 2
04-506 Warszawa
kwota:

Imię, nazwiso i adres wpłacającego:
.....
.....
.....

PRENUMERATA: ŚGK
OD 05/2002

Wyrażam zgodę na wprowadzenie i przetwarzanie moich danych osobowych zawartych w kuponie prenumeraty z zgodnie z Ustawą z 29.06.1997 o Ochronie Danych Osobowych, Dz. Ust. Nr 133 poz. 883
PODPIS .....

stempel dzienny

Opłata:

nazwa odbiorcy: PRENUMERATA MAILING POLSKA SP. Z O.O.
nazwa odbiorcy cd.: ul. Minerska 2, 04-506 Warszawa
l.k. | nr rachunku odbiorcy: 44 10201013 | 122621558
waluta: WP* PLN | kwota:
nr rachunku zleceniodawcy (przelew) / kwota słownie (wpłata)
nazwa zleceniodawcy
nazwa zleceniodawcy cd.
tytułem
PRENUMERATA: ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH
OD 05/2002

Wyrażam zgodę na wprowadzenie i przetwarzanie moich danych osobowych zawartych w kuponie prenumeraty z zgodnie z Ustawą z 29.06.1997 o Ochronie Danych Osobowych, Dz. Ust. Nr 133 poz. 883
PODPIS .....

pieczęć, data i podpis(y) zleceniodawcy

Opłata:

odcinek dla zleceniodawcy

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH
4/02
3DO CYCLONE
REQUIEM
AVENGING ANGEL

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH
4/02
3DO CYCLONE
REQUIEM
AVENGING ANGEL

4/02

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

WSZELKIE PRAWA AUTORSKIE I PRAWA PRODUCENTA ZASTRZEŻONE

Dema:

- Capitalism 2
- Die Hard: Nakatomi Plaza
- Incoming Forces
- NASCAR Racing 2002 Season
- Rails Across America
- Shadow of Zorro
- Zoo Tycoon

Gry Shareware:

3D Spins! – zręcznościówka, w której kierując małym bączkiem musisz dostarczyć karty-klucze do odpowiednich sektorów

Penguin Puzzle – gra logiczna polegająca na układaniu koło siebie lodowych klocków o tym samym kolorze

Dodatki do gier:

Quake 3 Arena:

- One Man Army
- Rally
- Reaction

Unreal Tournament:

- Dark Magic
- [illegible] Army
- Marathon/ Rampancy

Patche:

Europa Universalis 2 PL, Monopoly Tycoon, Gorasul: Dziedzictwo Smoka, Shadow Force, Skoki Narciarskie 2002, Theocracy PL

Bonusy od Czytelników ŚGK:

Netwars offline – wersja offline strony poświęconej graniu sieciowemu w Starcraft

::nostalgia – pierwszy numer magazynu o klasyce gier

Ready #14 – czternasty numer elektronicznego magazynu Ready o tematyce ogólnej

Fabularny Dodatek Specjalny:

Ściema – scenariusz nowej przygody, czy też raczej krótki poradnik jak taki scenariusz skonstruować nie mając zbyt dużo czasu...

Trailery:

Another War, Chrome

Tapety:

Chrome

TU POWINNY BYĆ PŁYTY CD

Scan Vangis 2010
www.retroreaders.makii.pl

MAX PEPSI EXTREME SPORTS

Nie brakuje ci odrobiny szaleństwa w życiu?
Nie szukasz większego wyzwania?
Chcesz przeżyć wreszcie coś fascynującego?

Teraz masz szansę!

ZAGRAJ
W PEPSI MAX EXTREME!!!!!

- 12 tras umieszczonych w pięciu egzotycznych lokacjach
- Trzy główne tryby rozgrywki:
  - mistrzostwa,
  - pojedyncze dyscypliny,
  - wyścig na czas
- Zmienne warunki pogodowe
- Bonusowe lokacje i dyscypliny

ZOSTAŃ UCZESTNIKIEM NIESAMOWITEJ WYPRAWY
Weź udział w wielkim konkursie
Do wygrania kursy wspinaczki skałkowej
Szczegóły na: www.techland.pl

Fundatorzy nagród:
Łódzki Klub Wysokogórski
Dolnośląska Szkoła Wspinaczki

„...a mówili, że gra Tony Hawk Skateboarding jest niepokonana!" - Hoga.PL 9.5/10

„Tak nie skoczy nawet Adam Małysz!" - 9.5/10 Gry.Interia.pl

„Ideal for injured adrenaline fanatics - relive those max-out moments on your PC" - Gamespot.UK

„Wspaniałe, że taka gra ukazuje się na peceta!" - Komputer Świat GRY

techland
software publisher

Więcej informacji na stronie:
www.techland.com.pl

Multimedialny Sklep Wysyłkowy:
www.msw.pl

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
tel.: 0 prefiks (62) 73 72 739, e-mail: sprzedaz@techland.com.pl